POWER UNLIMITED

GRATIS VOOR PU-LEZERS!!! EXCLUSIEVE DLC VOOR FINAL FANTASY XIV

BATTLEFIELD 1
EERSTEKLAS!

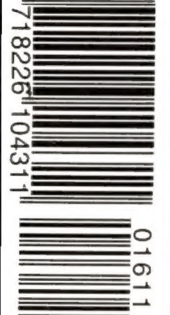
PLAYSTATION VR
ALLE LAUNCHGAMES GETEST

RESIDENT EVIL 7
HARTVERZAKKEND!

GEARS OF WAR 4
PERST ALLES UIT JE XBOX ONE

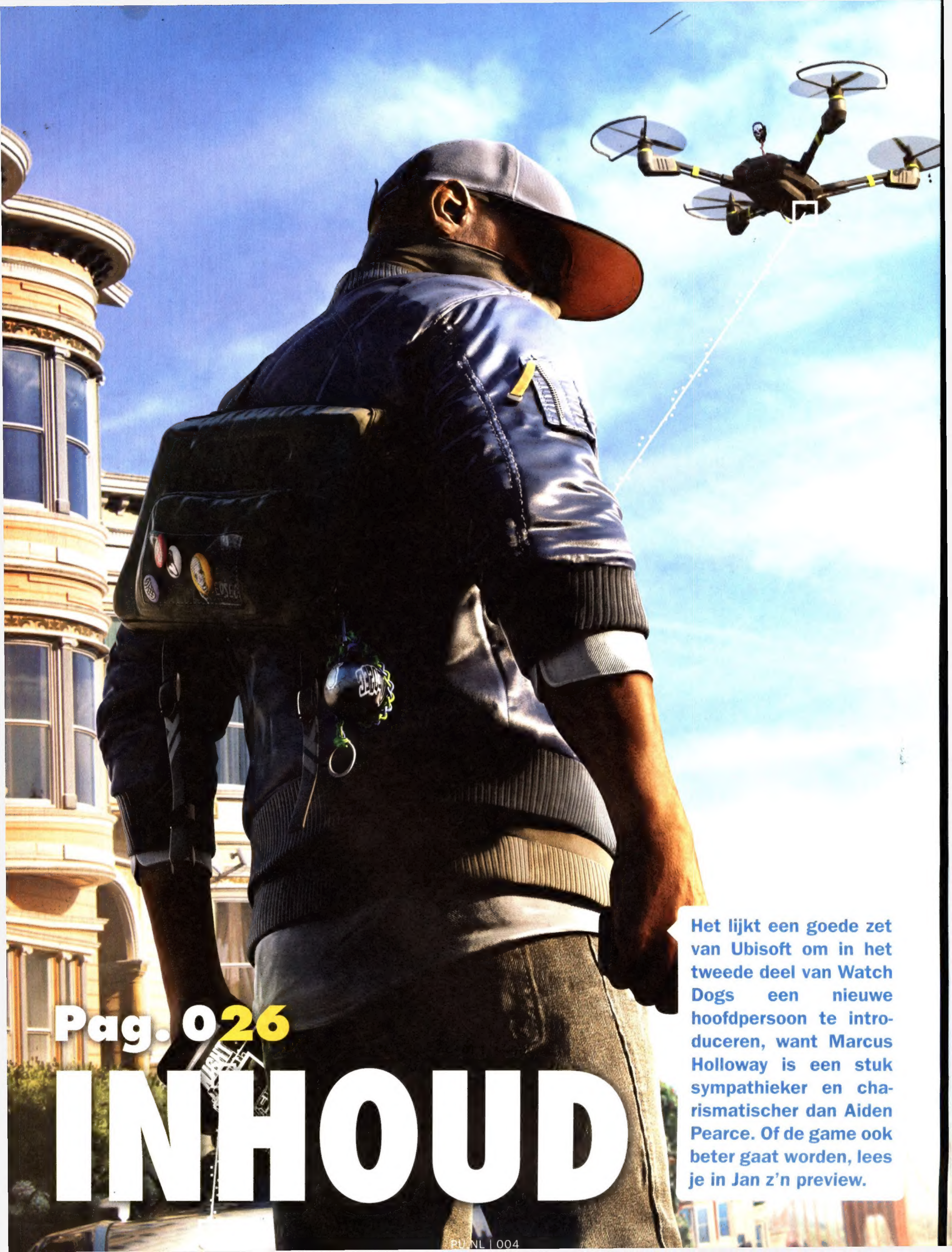
CALL OF DUTY® INFINITE WARFARE

WWW.PU.NL
NOV 2016
BP € 4,95





PLUS: GAMES MET BALLEN: PES 2017 VS. FIFA 17 • HOU WATCH DOGS 2 GOED IN DE GATEN! • VAN PAPER MARIO: COLOR SPLASH WORD JE EEN BLIJE EIKEL • DRAGON QUEST BUILDERS IS LEUKER DAN MINECRAFT • SAM GENIET IN JAPAN VAN DE TOKYO GAME SHOW • WIN EEN Wii U • IJZINGWEKKENDE PURETRO OVER... DE DOOD! • RECORE IS EEN BEETJE JAMMER • HEERLIJKE RACEFUN MET FORZA HORIZON 3 • NBA 2K17 IS DE BESTE SPORTSIM ALLER TIJDEN • EN NOG VEEL MEER...



Pag. 026

INHOUD

Het lijkt een goede zet van Ubisoft om in het tweede deel van Watch Dogs een nieuwe hoofdpersoon te introduceren, want Marcus Holloway is een stuk sympathieker en charismatischer dan Aiden Pearce. Of de game ook beter gaat worden, lees je in Jan z'n preview.


Pag. 030


Pag. 046


Pag. 056


Pag. 058



Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEW

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 55,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

NIET ZUUR OVER VR!



Ik wil mijn hoofdredactioneel deze maand beginnen met een rectificatie. In het vorige nummer werden alle redacteuren gevraagd naar hun plussen en minnen voor het najaar op het gebied van games en hardware. Om onverklaarbare reden stond mijn hoofd op standje zuur bij Virtual Reality. Voor de duidelijkheid: ik vind VR fantastisch, alleen op dit moment nog erg duur. Vandaar dat ik de PlayStation VR (PS VR) absoluut ga checken, maar Oculus Rift en HTC Vive nog even laat voor wat het is (en af toe bij Florian op de koffie ga). Ten eerste is PS VR de meest toegankelijke qua prijs en ten tweede staat er een game-dedicated bedrijf aan het roer. En als iemand VR-ontwikkelaars kan ondersteunen én games kan pushen is het Sony wel. Mocht je overigens nú naar de winkel willen rennen om PS VR te gaan halen, dan krijg je helaas het lid op de neus: alle PS VR pre-order exemplaren zijn uitverkocht. Uiteraard zal Sony er alles aan doen om aan de vraag te voldoen, zeker met de decembermaand in aantocht. Heb je een exemplaar of overweeg je op dit moment een aanschaf, blader dan razendsnel verder naar de special die begint op pagina 46 waarin Florian en ik alle launchgames voor je hebben gespeeld en beoordeeld. Dat is nu eens niet virtueel maar gewoon de tastbare realiteit. ● *Jan*



PLAYSTATION VR IS AAN!

IEMAND MOET HET DOEN

Samuel heeft genoten van zijn derde bezoek aan Japan. Zo ontmoette hij een van zijn helden, Hidetaka Miyazaki (zie screen), de regisseur van Bloodborne, Demon's Souls én Dark Souls op de Tokyo Game Show en genoot hij tijdens deze 2016-versie van meer aansprekende games dan ooit.
Verder ving hij een zeldzame Pokémon in het park naast z´n hotel, bezocht hij prachtige tempels en heel veel lokale restaurants. Dat laatste was helemaal op het lijf geschreven van Sam, die volgens welingelichte bronnen een uitstekende amateur kok is. Hij was dan ook verrukt toen hij in een typisch Japans eettentje, na een gezellige avond met veel Fristi's, z´n eigen toetje mocht maken!
Iemand moet het doen, hoorde het bedienend personeel 'm roepen terwijl hij met een zware houten staf op de zoete plakrijst beukte.





Rende deze maand...

... maar liefst 16,1 kilometer, ruim binnen de twee uur, in het kader van de Dam tot Damloop. Aangezien ik bij trainingen nooit verder dan 10 km was gegaan, begon vanaf 11 km alles wel een beetje te piepen en te kraken, maar eenmaal over de finish was dat snel vergeten.



Dronk deze maand...

... naast liters sake in Tokyo, ook achterlijk veel bier. Zoals op het Boreft Bier Festival in Bodegraven, waar ik helaas géén gratis gerstenat kreeg toen ik m'n shirt omhoog deed.



Speelde deze maand...

... alvast flink met PlayStation VR! De VR-headset van Sony ligt net in de winkels en Jan en ik vertellen je er alles over in een epische special in dit nummer.

Ondertussen...

Heeft het deze maand...

... uitstekend voor elkaar. Witte stranden in Zuid-Spanje, lekker paella eten en de snikkel in de sangria. De planning van EA had alleen wel iets beter af kunnen worden gestemd op m'n vakantie, want zo heb ik precies de release van FIFA 17 en de review van Battlefield 1 gemist.



Had deze maand...

... ruzie met een Vereniging van Eigenaren tijdens een bezoek aan een vriend. Sinds wanneer mag je geen fietsen meer in de hal zetten? Belachelijk!



Nam deze maand...

... zoals elk jaar weer afscheid van een goede en trouwe vriend.





Nam deze maand...

... op Schiphol afscheid van mijn dochter. Niet voor te stellen: toen ik bij PU begon, was ze nog niet geboren, en nu trekt ze als volwassen vrouw vijf maanden door Azië met haar rugzak. *Flits* Wat was dat? Je leven...



Was deze maand...

... op een filmfestival van m'n favoriete filmmagazine in Londen, genaamd Empire Live. Het was supervet, inclusief volslagen losgeslagen WTF-films zoals The Greasy Strangler cannot be unseen.

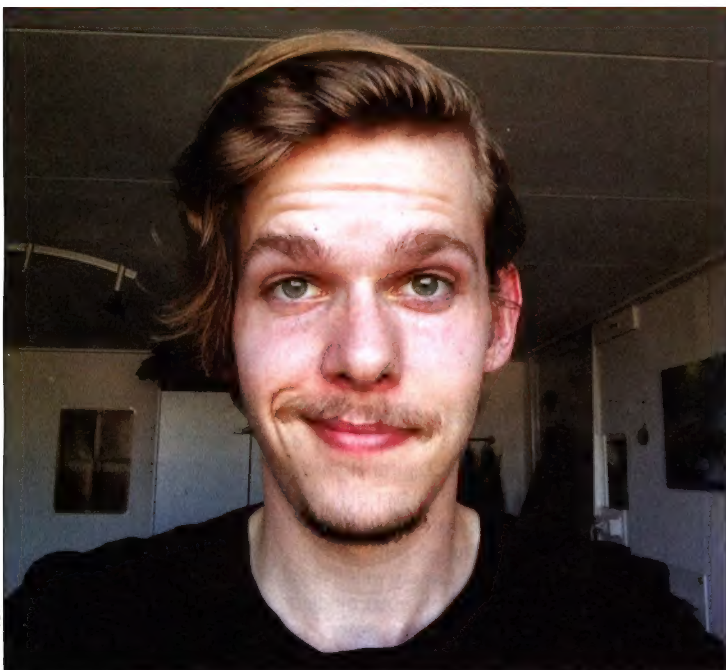


Kon deze maand...

... niet kiezen tussen PES of FIFA. Maar omdat diplomatiek niet echt de aard van het beestje is, maak ik toch een keuze. Voor PES... én FIFA!

Wordt vervolgd...

DEBUUT VAN EEN ZOUTWATERVIS

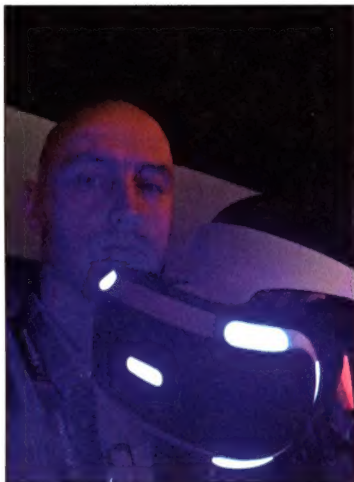


Ooit noemden we 'm hier allemaal Leen, maar inmiddels mag hij z'n echte naam Marvin weer gebruiken, want zo heet onze ex-stagiair nu eenmaal echt. Marvin lijkt ons trouwens meer een naam voor een zoutwatervis of een merk buitenboordmotoren, maar daar gaat 't hier effe niet over, want ex-Leen maakt deze maand zijn debuut in de PU.
Nadat hij zich op PU.nl en in enkele specials had bewezen, vonden wij 'm rijp voor de sprong in het diepe, iets waar we bij een zoutwatervis/buitenboordmotor alle vertrouwen in hadden.
Terecht, zo is gebleken, want met zijn verslag van Runefest 2016 en de review van Battlefield 1 heeft Marvin wat ons betreft een fraai debuut gemaakt.

VIRTUELE REALITEIT

Verderop in dit nummer kun je alle ins and outs lezen over PlayStation VR in een vier pagina's tellende special. Ook speelden Florian en Jan alle launchgames en geven ze al die spellen scores die over het algemeen opvallend positief uitvallen.
De echte doorbraak van VR verwachten we in 2017 en we zijn dan ook van plan om de komende tijd vaker aandacht aan dit fenomeen te gaan besteden, misschien wel middels een maandelijkse rubriek. Florian loopt zich vast warm.
Alleen is 't toch altijd weer jammer dat er ook nu weer geen sprake is van één (VR-)standaard, en veel van de games die straks voor de HTC, Oculus of PS VR worden gemaakt niet op alle drie de systemen gespeeld kunnen worden.
Tja, als gamers zijn we dat helaas gewend. Dat ooit alle games geschikt zullen zijn voor alle bestaande systemen, is een realiteit die vermoedelijk altijd virtueel zal blijven.





FINAL UPDATE

DAM TOT DAMLOOP



Ed schreef er al een blog over op PU.nl, maar we komen ook in ons magazine graag nog even terug op de fantastische prestatie die Jurjen vorige maand geleverd heeft.
Nadat achtereenvolgens Jan, Jurjen Bakker, Graddus, Tjeerd én initiatiefnemer Ed om uiteenlopende redenen waren afgevallen, bleef alleen Jurjen nog over van het groepje lopers dat namens PU aan de Dam tot Damloop mee zou doen. En ondanks dat hij van dit zestal het verst van het evenement woonde én het een solorace zou worden, besloot hij er toch voor te gaan.
Omdat Ed zich behoorlijk schuldig voelde dat hij wegens een blessure op het allerlaatste moment moest afhaken, besloot onze eindbaas om Jurjen het hele weekend te begeleiden, inclusief ontspannen boottochtje, voedzame sportmaaltijd, heerlijk logeerbed, versterkend ontbijt en morele ondersteuning langs de route.
Dat was allemaal niet voor niks, want op de dag dat het gebeuren moest, presteerde onze Assenaar als een baas. Als een hinde vloog hij over het parcours om uiteindelijk ruim 16 kilometer later tot volle tevredenheid te constateren dat hij, en hij alleen, de eer van Power Unlimited had hooggehouden!

TWIJFELACHTIG PETJE

Samuel was dus voor ons naar de TGS en dat ie zich daar enorm heeft vermaakt, zal je tijdens het lezen van dit nummer wel duidelijk worden. Maar what up met die maffe pet?
Toen wij er Sam naar vroegen, mompelde hij iets over een restaurant in San Francisco waar ie 'm ooit onbewaakt op een tafeltje zag liggen en toen maar had meegenomen.
We denken dat Sam daar weleens spijt van kan krijgen, want we hebben begrepen dat een zekere Marcus Holloway behoorlijk pissed is over dit incident (zie pagina 26). Het lijkt ons de hoogste tijd om al je wachtwoorden te veranderen, Sam!

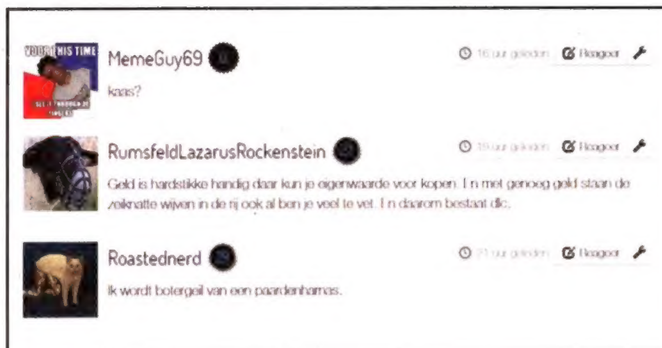


PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

Boter

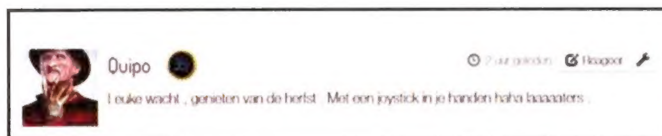
Stagiair Fernando schreef een stukkie over de meest schaamteloze microtransacties in games, want hij verwachtte dat mensen wel even herinnerd zouden willen worden aan het paardenharnas van Oblivion. Wat hij echter niet kon bevroeden, waren de compleet gestoorde reacties die hierop kwamen. Alhoewel... die jongen kent de PUmmunity inmiddels ook wel een beetje.



CHECK!
PU.nl/SchaamtelozeMicrotransacties

Herfst is voor je joystick

De herfst is lekker bezig blaadjes van de bomen te rukken en sommige mensen (zoals Wouter) vinden dat best okay. Hij heeft een broeder gevonden in Quipo, hoewel zijn beweegredenen om te houden van dit jaargetijde een beetje... dubieus zijn.



CHECK!
PU.nl/InfiniteWareDisc

De gekkies van Digital Homicide

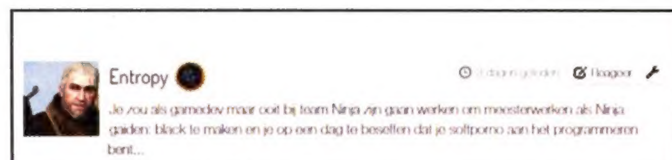
Afgelopen maanden was PU.nl in de ban van de schaamteopwekkende praktijken van 'ontwikkelaar' Digital Homicide. Deze maker van zeeeeeeeer crappy games is zichzelf onsterfelijk belachelijk aan het maken door iedereen de schuld te geven van hun ondermaatse prestaties, waaronder gamejourno Jim Sterling en zelfs de hele Steam community. Hoewel ze de rechtszaak tegen die laatste willen droppen, zoals wij lieten weten middels een nieuwtje dat we als volgt eindigden: 'Over de rechtszaak tegen Jim Sterling laat Romine niks weten, vooralsnog wil hij dus 15 miljoen dollar van de recensent zien. We wensen hem... geluk? Nee, dat niet... succes? Hhhmmmm... we wensen hem iets.'
De reacties hierop zijn als volgt:



CHECK!
PU.nl/DigitalSuicide

Besef

En dan nog even laten zien dat onze bezoekers ook vaak gewoon on point zijn.



CHECK!
PU.nl/DOAXscheurendebikinis









ESPORTS UPDATE

In deze eSports Update lees je over de belabberde start van de Europese teams bij de wereldkampioenschappen League of Legends, Blizzcon dat voor de deur staat met een totale prijzenpot van bijna 3 miljoen en de eerste FIFA-speler van de eredivisie.

Ajax heeft dit seizoen zelfs ná het sluiten van de transfermarkt nog een klapper van formaat gemaakt, want de Amsterdammers zijn officieel de eerste Nederlandse club die een FIFA-speler hebben aangetrokken: Koen Weijland.

We kennen Koen bij Power Unlimited al een tijdje; zo volgde ik hem in 2011 al eens tijdens de wereldkampioenschappen FIFA in Parijs. Maar deze transfer was wel onverwacht, ook voor Koen, aangezien hij de laatste tijd vooral bezig was met zijn YouTube kanaal. “Het is een droom waarvan ik eigenlijk dacht dat ie helemaal niet meer uit kon komen, en nu gebeurt het gewoon.”

PSV heeft al een tijdje geleden aangekondigd dat ze eveneens een eSporter gaan aantrekken. Wie dat wordt, zal eind oktober worden bepaald middels een toernooi.



WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

LEAGUE OF LEGENDS

29 september - 29 oktober - Wereldkampioenschap League of Legends $ 2.100.000

De wereldkampioenschappen duren tot eind oktober, dus mocht je de ontknoping willen volgen, dan kan dat nog. Op het meest prestigieuze League of Legends toernooi ter wereld ziet het er echter slecht uit voor de Europese teams. Het Europese topteam G2 ESports (met Nederlandse coach Joey Steltenpool) heeft op het moment van schrijven in de groepsfase zelfs nog geen wedstrijd gewonnen. Hopelijk wordt het gat in de komende jaren wat kleiner.



“A bet is a bet so I had to bungee-jump. Super scary but proud I did it.”

twitter **@G2Thijs**

Thijs Molendijk (links), de Europees Kampioen Hearthstone, ging een weddenschap aan met zijn teamgenoot LifeCoach wie het eerste Rank 1 Legend was. De verliezer moest bungeejumpen, en dat werd... Thijs. Hopelijk is ie beter in vorm tijdens de wereldkampioenschappen.

ROCKET LEAGUE

12 - 13 november - Rocket League Championship Series $ 25.000

Misschien wel de meest spectaculaire eSport van dit moment is Rocket League, en dat zien we terug in de prijzengelden die snel stijgen. Het tweede seizoen is inmiddels bezig en de regionale finales komen eraan. De beste vier teams uit Europa gaan strijden om de eer én een pak geld natuurlijk.



“Tja, je gaat natuurlijk niet naar een club als Ajax om alleen maar filmpjes te maken. Je wil natuurlijk laten zien dat zij de beste in huis hebben gehaald!”

FIFA-speler Koen Weijland is al aardig gewend aan het idee dat ie nu speler is van Ajax en dus spierballentaal moet gebruiken.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

21 oktober - 3 december / Eleague Season 2 $ 1.400.000

In het eerste seizoen van de Eleague ging Virtus.pro met de hoofdprijs aan de haal. 21 Oktober gaat het tweede seizoen los en begin december zullen we weten waar al dat geld deze keer naartoe gaat. Misschien wel naar de gouden AWP-arm van onze landgenoot ChrisJ, die bij het Duitse Mousesports speelt.

28 - 30 oktober ESL Pro League Season 4 Final $ 600.000

In Brazilië gaan twaalf Counter-Strike teams uit Europa en Noord-Amerika de strijd aan om $ 600.000 in de finales van seizoen 4 van de ESL Pro League. Het ironische is dat misschien wel het beste team ter wereld, SK Gaming, niet eens mee mag doen omdat ze Braziliaans zijn.

BLIZZCON 2016

4 - 5 november - $ 2.750.000

Op 4 en 5 november vindt Blizzcon 2016 plaats. Alle competitieve Blizzard games houden dan hun eSports seizoenfinale. Hieronder een overzicht met games, prijzenpot en deelnemers.

World of Warcraft $ 250.000

Heroes of the Storm $ 1.000.000

Overwatch World Cup Geen prijzenpot. Nederland heeft zich niet gekwalificeerd.

Hearthstone $ 1.000.000 Onze landgenoot Thijs Molendijk maakt een goede kans op een podiumplek.

StarCraft 2 $ 500.000 Helaas hebben de Nederlanders uThermal en Harstem zich niet geplaatst.

Power Spy

● Samuel z'n verblijf in Tokyo werd enigszins verpest door het feit dat zijn portemonnee hem ontnomen werd tijdens een van zijn vele metroritten. Wat hem voornamelijk verbaasde omdat er van zakkenrollers in Japan nauwelijks sprake is; het land kent absurd weinig misdaad.

● Normaal zou dit nog niet zo'n enorm probleem zijn geweest, maar toevallig had hij ook geen toegang tot zijn creditcard omdat hij enkele dagen ervoor geskimd was en nog moest wachten op een nieuwe pas. De laatste twee dagen van zijn verblijf moest Samuel het dus zien te redden met zo'n 450 yen. Wat omgerekend zo'n 4 euro is.

● Z'n verblijf (inclusief maaltijden en vervoer) was gelukkig door Bandai Namco geregeld, dus geld had ie ook niet echt nodig.

● Toch baalt Sam als een stekker dat ie door dit voorval deze keer niet met een hele lading aan veel te dure Gundam-poppen en walgelijke niche porno thuis kon komen.

● Jurjen was een weekendje bij Ed logeren omdat eerstgenoemde mee ging doen aan de Dam tot Damloop en het wel zo handig was een beetje in de buurt te overnachten.

● Omdat Ed sporten nogal serieus neemt, had hij niet overdreven veel alcohol in huis gehaald, er blind van uitgaande dat Jurjen de avond voor z'n run van dik 16 kilometer het op sapjes en water zou houden.

● Nou, dan kende ie Jurjen nog niet, want nog voor het avondeten was de biervoorraad op en gaf onze PU-atleet aan dat ie eigenlijk best wel een beetje dorst begon te krijgen.

● Volgens Jurjen snappen die Randstedelingen niet dat in de provincie bier als brandstof gebruikt wordt.

● Dat bewees hij overigens meteen de volgende dag door de route van Amsterdam naar Zaandam in een tijd te lopen alsof ie de avond ervoor pure kerosine getankt had.

DEUS EX IN REAL LIFE

We gamen vooral om dingen te kunnen doen die in het echt niet mogelijk zijn. Ronaldo door zijn stokken spelen, een onsterfelijke ridder of commando zijn, een Formule 1-wagen besturen... Maar wat als de realiteit uit een game werkelijkheid wordt?

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Ik ontmoette onlangs het Britse meisje Tilly. Door een ziekte is ze haar beide handen kwijtgeraakt en afhankelijk van protheses. Maar welk kind wordt er nu blij van die lompe vleeskleurige plastic dingen die tegenwoordig op de markt zijn?

Met dank aan het Britse bedrijf Open Bionics en Eidos Montreal kwam aan die ellende een eind. Tilly loopt nu als eerste ter wereld trots rond met een echte, functionele, Deus Ex-arm.

Het is bizar om te zien dat iets waar je weken mee gespeeld hebt in een game, ineens aan een echt meisje 'vastzit. Elk half jaar print ze een nieuwe arm uit met behulp van een 3D-printer zodat de prothese op de groei van haar stompje aansluit. En vindt ze Deus Ex niks meer, dan kan ze kiezen uit vele coole modellen zoals Iron Man, Frozen of Star Wars. Waanzinnig toch?

Het was mooi om te zien hoe blij Tilly met de prothese was. Ze jubelde dat ze de coolste van de klas was, want een super human. En dat kan ik alleen maar onderschrijven. Sterker nog, ik denk dat er Star Wars fans bestaan die in staat zijn hun arm te laten amputeren als ze daar een levensechte, volledige functionele Darth Vader-arm voor in de plaats zouden krijgen...





COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

BIZAR JAAR VOOR NINTENDO

2016 is natuurlijk nog niet helemaal afgelopen, maar ik durf het nu al een bizar jaar voor Nintendo te noemen. Durf ik het ook een bizar sléch jaar voor Nintendo te noemen? Nou... na een paar biertjes en als niemand van Nintendo meeluistert waarschijnlijk wel.

Wat ik in 2016 slecht vond aan Nintendo? Okeee, noem maar eens één goede Wii U-game die dit jaar verscheen.

Lastig hè? Ik zal je effe helpen. Blader eens verder in deze PU, en je vindt mijn review van het hoogst vermakelijke Paper Mario: Color Splash. Helaas geen Gold Award, vanwege de idioot geforceerde manier waarop het touchscreen van de Wii U gamepad in de gameplay is verwerkt, maar de rest van de game is echt Nintendo in topvorm. Ouderwets goed.

Over ouderwets goed gesproken: natuurlijk verscheen in 2016 ook de HD-versie van Twilight Princess, en daar heb ik me weer uitstekend mee vermaakt. Maar goed, dat was natuurlijk geen nieuwe, werkelijk originele game. Wat me brengt op de derde goede Wii U-game van dit jaar: Tokyo Mirage Sessions #FE. Maar die heeft geen hond gespeeld.

En verder was er niks.

Nee, over de manier waarop Nintendo dit jaar de nieuwe Star Fox heeft verneukt, wil ik het niet hebben. Alleen dit: dat het ook weer alles met het door-mijn-strot-rammen van de gamepad-touchscreenfuncties te maken had.

En we hadden nog een andere slappe, ongewenste release in een grote Nintendo-franchise dit jaar: Metroid Prime: Federation Force. Waarmee we bij het 3DS-gedeelte aan releases zijn aangekomen.

Op de 3DS verschenen uitstekende nieuwe delen in series als Monster Hunter, Fire Emblem, Shin Megami Tensei en Bravely Second. Dus leuk voor de liefhebbers van portable RPG's, net als de remake van Dragon Quest VII. Er waren ook mensen die de nieuwe Kirby erg leuk vonden, maar daar hoorde ik niet bij. En natuurlijk moet de grote klapper nog komen in de vorm van Pokémon Sun & Moon. De nieuwe Mario Party lijkt me ook wel leuk. Maar daarmee hebben we de noemenswaardige 3DS-releases van 2016 dan ook wel weer genoemd.

Waarschijnlijk zal 2016 vooral de Nintendo-geschiedenis ingaan als het jaar waarin Nintendo een nieuwe versie van de NES lanceerde. En Pokémon en Mario naar mobiele telefoons bracht.

Bizar inderdaad.



Tokyo Mirage Sessions #FE: een van de weinige goede Wii U games dit jaar.


Star Fox Zero voor Wii U werd verneukt door de besturing.



twitter.com/GKJJ

PES VS FIFA: DE STRIJD DIE GEEN STRIJD IS

Het is weer die tijd van het jaar. Elke dag krijg ik een tweet of tien binnen waarin ik gevraagd word welke game nu beter is: PES 2017 of FIFA 17.

Als ik in antwoord op de tweets meld dat ze allebei even goed in elkaar steken, dan is Leiden in last (sorry, had effe zin in een mooie oude uitdrukking in een tijd dat de meeste tweets vol staan met grammaticale onzin). Want men wil een winnaar. En dan vooral om de concurrerende fans ermee om de oren te kunnen slaan. Veel media doen mee aan dit clickbait gedrag. De strijd tussen PES en FIFA verkoopt immers.

Maar laten we nou eens eerlijk zijn: er is geen strijd. Net zoals er geen strijd is tussen CoD en Battlefield. Wie weet doen de publishers er een beetje aan mee, stoken zij het vuurtje op, maar vooral gamers en media willen die strijd graag. Ik ben er echter klaar mee.

Bij PES vs FIFA is die strijd er namelijk niet. FIFA is commercieler en gelikter, met de juiste selecties en spelers, de killer FUT-app en een wat tragere stijl van voetbal die voor vrijwel iedereen te behappen is. PES kiest daarentegen voor een andere opzet, mogelijk noodgedwongen omdat ze licenties (de grootste aantrekkingskracht van een voetbalgame) missen. Het is sneller, meer skill based en dus ook met een ietwat hogere drempel voor mainstream voetbalfans.

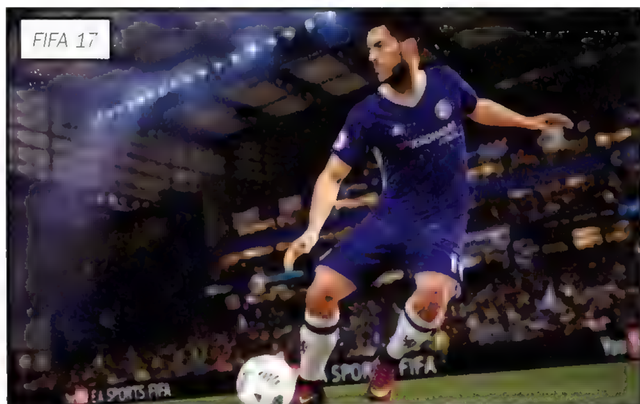
Voor een ware strijd moeten producten min of meer identiek zijn. En dat is niet zo. Ja, ze draaien beide om voetbal, maar daar houdt het, kort door de bocht, wel mee op.

Is het daarom niet beter om die strijdbijl eens te begraven en gewoon bloody blij te zijn met het feit dat je als voetbalfan inmiddels wat te kiezen hebt. Net zoals dat bij Call of Duty vs Battlefield het geval is. Dat je gewoon een uitstekende game bij je smaak kunt vinden...

Maar ik zal wel weer een roepende in de woestijn zijn... [inderdaad, check pag. 50 en 51 maar - Ed]



PES 2017



FIFA 17





Ja hoor, wrijf het er maar in met je nooit uitgebrachte Trading Cards

PU PRESENTEERT: DE FIFA 17 SPECIAL

Iedereen weet: als je de bal niet hebt, kun je niet scoren... maar als je de FIFA 17 special niet hebt, dan wordt scoren ook een stuk moeilijker! Voor wie de vorige special heeft gelezen, is dat natuurlijk een schot voor open doel.

Leuker hoeven we het niet meer te maken, makkelijker misschien wel, want met onze FIFA 17 special ga je de nieuwe FIFA een stuk beter masteren.

Het boekwerk staat boordevol tips voor beginners (want als je niet kan winnen, moet je natuurlijk wel zorgen dat je niet verliest) en gevorderden.

Dus we geven je de beste controllerinstellingen (want al is voetbal simpel, het moeilijkste wat er is, is simpel voetballen), alles over de grootste talenten, de beste koopjes (al hebben we nog nooit een zak geld een goal zien maken), de snelste spelers (maar als je een speler ziet sprinten, is hij te laat vertrokken), de gezichten van de Nederlandse topclubs, dode spelsituaties (want je moet wel schieten, anders kun je niet scoren), de 50 beste spelers, FUT, de review van FIFA 17 (da's natuurlijk een inkoppertje), een interview met eSports Ajaxied Koen Weijland enzovoort, enzovoort.

De 124 pagina's dikke FIFA 17 special mag je niet missen, maar dat ga je pas zien als je het doorhebt.



Indie game Haydee is hét gesprek online... vanwege de borsten. Hoezo gamer = nerd.



Power Spy

- De eerste woorden van Jurjen na de finish: jongens, wat heb ik een dorst.
- Over dorst gesproken, bij Reshift (de uitgeverij achter Power Unlimited) hebben ze in het pand een heuse bar gebouwd waar nu de DoMiBo gehouden wordt. Inderdaad, een borrel op donderdagmiddag.
- Ed houdt wel van een gele rakker op zijn tijd, maar heeft toch geprotesteerd tegen dit tijdstip, want nu weet je zeker dat er vrijdag nog maar bar weinig teksten bij hem worden ingeleverd.
- Bar weinig. Snap je 'm?
- Wouter houdt dan weer niet zo van bier, maar de man is sowieso wat warrig qua eten en drinken. Zo heeft hij bepaalde dagen ingesteld dat hij wel en geen koffie mag drinken. Om de koffieloze dagen iets minder heftig te maken, komt ie dan wel drie uurtjes later op de redactie.
- Wouter worstelt wel met meer dingen de laatste tijd. Zo was hij, bij gebrek aan Tjeerd, projectleider van de FIFA 17 special. En we kennen allemaal de hardvochtige haat die Wouter koestert jegens voetbal.
- Als er dit jaar dus diverse scheldwoorden, enge ziekten of andere verwensingen in deze footie-special staan, weet je bij wie je moet zijn.
- Gelukkig kon Ed - vlak voordat de special naar de drukker ging - nog net Wouters artikel 'Waarom alle profvoetballers verwende jankertjes zijn die gewoon een vak hadden moeten leren' tegenhouden.
- Tjeerd had sowieso het slechtste moment aller tijden uitgekozen om op vakantie te gaan. De baklap schitterde door afwezigheid terwijl er allemaal review events waren van games waar hij normaliter de uitgelezen persoon voor zou zijn geweest.
- Zo ging het Battlefield 1 review event in Zweden aan zijn neus voorbij omdat Tjeerd op dat moment met zijn neus in de Spaanse tapas lag.

Power Spy

● De Powerspy vraagt zich af wat vervelender is: twee weken verplicht tapas eten met je Spaanse schoonfamilie of twee dagen lang, tien uur per dag Battelfield 1 spelen met zwetende Duitse en Franse collega's naast je.

● Oculus Rift baas Palmer Luckey werd deze maand ontmaskerd als een van de financiers van Nimble America, een clubje Trump aanhangers die anti-Hillary Clinton memes en uitingen maakt. Het gevolg: een aantal ontwikkelaars wil niet langer games maken/uitbrengen voor de VR-headset.

● De Powerspy is ook geen fan van de infantiele Trump, maar vindt de reactie van sommige VR-ontwikkelaars wel wat overdreven. Dachten ze nu werkelijk dat Facebook tegen Luckey zou zeggen 'You're fired!'

● Games en politieke opvattingen gaan sowieso niet goed samen, maar als iemand in een virtuele realiteit leeft, is het Donald Trump wel.

● Als het aan Trump ligt, komt er morgen een muur tussen Mexico en Amerika, gooit hij Syrie plat met een atoombom, moeten alle moslims de USA uit, betalen de rijken geen belasting meer en creeert hij 25 miljoen banen binnen twee jaar.

● We weten niet welke President Simulator de man gespeeld heeft, maar deze bevindt zich duidelijk nog in de pre-alpha fase.

● Trump zou waarschijnlijk zijn eigen dochter nog laten inscannen om vervolgens virtueel seks met haar te hebben.

● Als tenminste zijn bizarre kapsel niet eerst verstrikt raakt in de VR-headsetband.

● Niet dat de Powerspy nou zo'n enorme fan is van Hillary Clinton. Wat velen misschien vergeten zijn: in 2005 ging ze op oorlogspad tegen gewelddadige videogames en wilde ze retailers die games verkochten aan minderjarigen zwaar straffen.



COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

WAAR IS ROCKSTAR MEE BEZIG?


Red Dead Revolver (2004)

Omdat je in een blad geen clickbait kunt plaatsen, mogen we hier rustig een slag in de rondte speculeren over waar Rockstar mee bezig is. Want hallo, wanneer komen die gasten weer eens met een nieuwe game?

Het is alweer dik drie jaar geleden dat GTA V uitkwam, maar aan Rockstar vragen waar ze nu dan mee bezig zijn, heeft geen zin aangezien Rockstar nog geslotener is dan het Noord-Korea van Kim Jong-un. En dus moeten we het hebben van geruchten en off the record bronnen.

Wat leren die 'geluiden'? Allereerst dat Rockstar nog helemaal geen nieuwe game nodig heeft. GTA V, het klinkt maf, verkoopt nog steeds lekker door. En men maakt er ook nog steeds nieuwe content voor. Dus, waarom je druk maken?

Maar geloof ons, Rockstar is natuurlijk echt wel bezig met iets nieuws. Men gaat ervan uit dat er een nieuwe Red Dead in de maak is. Maar waarom laten ze daar niks van zien?

Nou, allereerst is Rockstar een bedrijf dat iets pas toont als het min of meer perfect is. En dat moment is blijkbaar nog niet aangebroken. De geruchten dat het nieuwe deel in de Red Dead serie op het laatste moment afviel voor de afgelopen Sony E3-persconferentie vanwege de schietpartij in de VS, verwijzen we naar het rijk der fabelen. Rockstar is nooit bang geweest voor controverse en zou dit nooit als reden gebruiken. En stel dat het wel zo zou zijn, dan hadden ze de game inmiddels alsnog wel getoond.

Komt nog eens bij dat Rockstar vrijwel altijd zelf de plek en het moment bepaalt. Ze hebben de spotlights van Sony daar helemaal niet voor nodig.

Dat we nog niks hebben gezien van de nieuwe Red Dead heeft volgens mij vooral met het bepalen van het beste tijdstip te maken, en dat heeft weer alles te maken met Take 2, de uitgever van de games van Rockstar en 2K. Die laatste komt nu met Mafia III, een open wereld game die qua opbouw en look en feel aardig wat wegheeft van een Rockstar product. Dus nu een Rockstar game uitbrengen, zou regelrechte concurrentie voor Mafia III betekenen, en dat wil Take 2 vast niet.

Met andere woorden: Mafia III op de markt, een paar maanden vol supporten en dan gaat Rockstar de wereld weer versteld doen staan...

> "De PS Vita is gewoonweg te laat op de markt gekomen."


Voormalig Sony baas Jack Tretton heeft een verbazingwekkend inzicht opgedaan


Mafia III



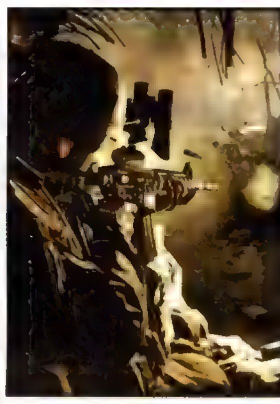
MODERN WARFARE - REMASTERED LOS TE KOOP

Op de afgelopen Call of Duty XP in Los Angeles was het dringen geblazen voor de demo-pods waar men de remaster kon spelen van Modern Warfare. Tja, Call of Duty 4 is en blijft een klassieker en Activision stopt deze remaster niet voor niets bij de Legacy Edition van Infinite Warfare.

Toch heeft mijn Glazen Bol allang gezien dat de remaster van Modern Warfare uiteindelijk ook als losse, standalone versie beschikbaar komt, alleen gaat Activision dat nu nog niet zeggen. Logisch, want door de koppelverkoop zal die Legacy Edition een aardige boost krijgen.

Bron van mijn bolleke is de recente uitspraak van Raven Studios' David Pellas (Raven is grotendeels verantwoordelijk voor de remaster) die sprak over verschillende 'versies' die eind dit jaar/begin volgend jaar beschikbaar komen.

Ach, eigenlijk is dat óók wel weer logisch. Activision is, net als ieder bedrijf, niet vies van extra knaken in de kassa.





twitter.com/jurjenT

GA MAAR, POKÉMON GO

Ik ben gestopt met Pokémon GO. De druppel was de Pokémon GO Plus.

Enthousiast haalde ik de Pokémon GO Plus accessoire uit de verpakking. Ik gespte het Pokéballetje aan mijn horloge en hup, naar buiten. Pokémon vangen.

Ik liep ergens, het ding trilde, ik drukte op de knop en er gingen lampjes branden, dus ik had een Pokémon gevangen. Dat viel tegen. Dat was toch geen gamen meer? Ik legde de Pokémon GO Plus weg, en realiseerde me dat eigenlijk de hele 'game' zo in elkaar zat. De magie was weg.

Ik heb nog steeds bewondering voor wat Niantic met Pokémon GO heeft bereikt. En natuurlijk zagen de jongens van Niantic dit succes ook niet aankomen, maar ze hebben het momentum wel mooi laten lopen zeg.

Als ze een paar weken geleden wat nieuwe Pokémon, vechtacties of - bijvoorbeeld - de mogelijkheid om met andere trainers te ruilen in de game hadden gegooid, dan hadden ze mijn aandacht wel vastgehouden. Maar de bijzonder minimalistische updates wijzen er eerder op hoe beperkt het spel eigenlijk is.

Pokémon blijft een geliefde franchise van me, dus misschien keer ik nog weleens terug als ik op internet lees dat de game weer helemaal tof is geworden, maar tot die tijd pas ik.

Voordeel: zo heb ik straks mooi de tijd om helemaal op te gaan in Pokémon Sun & Moon. Het echte werk, zeg maar.



NAPALMTREE WINT INDIGO 2016

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Eind september vond in Utrecht INDIGO plaats, een gratis indiegamefestival waar de bezoekers de hele dag mochten stemmen op de beste van de 38 aanwezige games, en aan het eind van de dag bleek de fourplayer local co-op game Tied Together van Napalmtree de winnaar.

Tied Together is een platformgame voor 2 - 4 spelers waarin je springend en puzzelend door cartooneske levels beweegt… terwijl je aan elkaar vastzit! Een hilarische partygame die de lokale multiplayer vibe van samen-met-je-vrienden-op-de-bank-gamen nieuw leven in blaast. PU sprak met Luuk Waarbroek (rechts op de foto), oprichter van en gamedesigner bij Napalmtree.

PU: Wanneer komt de game uit?

Luuk: Eind november releasen we een AirConsole demo. Dan gaan we naar Steam waar we begin volgend jaar willen releasen.

PU: Welke platformen hebben jullie verder in gedachten?

Luuk: Na AirConsole en Steam kijken we verder naar de consoles. We zijn momenteel in gesprek met zowel Nintendo, Microsoft als Sony maar er is nog niets definitiefs afgesproken. We waren ver met Nintendo, die boden ons een plek op de Wii U, maar vanwege de nieuwe console die gaat komen wachten we dit nog even af.

PU: Betekent het wat om deze Indie-award te winnen?

Luuk: Absoluut. Dit jaar waren er meer games en meer bezoekers dan ooit. Heel gaaf om dan de meeste stemmen te krijgen. Tied Together doet het vaak goed op evenementen. Local co-op partygames zijn al snel leuk en chaotisch en dat heeft ons wel geholpen vandaag.

PU: Hoeveel levels heeft de game?

Luuk: We willen releasen met een stuk of 30 levels, momenteel zitten we op 25, en we releasen met een level editor.

PU: Hebben jullie al een uitgeefdeal in de maak?

Luuk: Nee nog niet. Er wordt altijd gevraagd naar de singleplayer of online multiplayer en beide hebben we niet. Dat maakt het voor uitgevers en platformhouders lastig. Local co-op is nu eenmaal een niche. Maar wij geloven dat de kracht van de game juist zit in het met twee, drie of vier man op hetzelfde scherm spelen. Dus we kiezen er nu voor om het bij local co-op te houden, te releasen, vervolgens te kijken wat de reacties zijn en dan wellicht alsnog online multiplayer te bouwen.





> "Permadeath is gewoon een voorbeeld van het doorzetten van consequenties. Als je een actie hebt uitgevoerd die leidt tot een bepaalde consequentie, kun je dat niet meer ongedaan maken. We moeten hier een betere naam voor verzinnen."



Glenn Wichman, een van de makers van Rogue, en daarmee grondlegger van het Roguelike genre, vindt de aan dit genre verbonden term permadeath te negatief.

Power Spy

- Voor mensen die er meer over willen lezen; het betrof haar (door de senaat weggestemde) Family Entertainment Protection Act waarbij 18+ games volgens Hillary hetzelfde behandeld moesten worden als alcohol, tabak en pornografie.
- De Powerspy steekt ondertussen nog effe een sigaar op.
- Is Mafia III nu net zo lomp en gewelddadig als de inmiddels 346 vrijgegeven trailers doen vermoeden?
- Okay, de Powerspy overdrijft; het waren er 345.
- Serieus, wat is er aan de hand met uitgevers en trailers? Vroeger kreeg je drie á vier trailers per game voorgeschoteld vanaf de onthulling tot aan de release. Een teaser trailer, een aankondigingstrailer, een gameplay trailer en eventueel nog een multiplayer trailer. Of iets in die trant.
- Voor Mafia III hebben we sinds de E3 een slordige twintig (!) trailers gekregen. Alle personages zijn uitgediept, en zo ook de wapens, de maps, de auto's, storytelling, de soundtrack, de making off …
- Je hoeft de game niet eens meer te spelen, zoveel weten we al van het spel. En dat lijkt de Powerspy toch niet de bedoeling.
- We krijgen vermoedelijk nu nog trailers van 'de kapsels van de hoofdrolspelers', 'de hobby's van de ontwikkelaars' en 'de muziek die het net niet gehaald heeft in Mafia III'.
- De powerspy heeft bovendien vernomen dat afdelingschef Trailers bij 2K momenteel aan het herstellen is in kuuroord Het Rustende Reetje.
- Hilariteit op de PU-redactie toen een collega van Gamer.nl aan Wouter een tandenstoker vroeg en hij voor het eerst kennismaakte met 'stokjes met een smaakje'.
- Alleen vergat Wouter erbij te zeggen dat je die mint-tandenstokers na gebruik niet op kan eten.

COVERVIEW

PC | PS4 | XBOX ONE

CALL OF DU
INFINITE W

Of het nou komt door de aanhoudende zucht naar die 'goeie ouwe tijd' of de toenemende concurrentie van andere shooters, maar er is dit jaar weinig hype rond de nieuwe Call of Duty. Toch weet Tjeerd inmiddels hoe de game er in grote lijnen uit gaat zien, want hij kreeg letterlijk een kijkje in de toekomst en mocht alle game modi al spelen.

TY
ARFARE

Het is de afgelopen jaren nooit gebeurd dat we zo lang moesten wachten op speeltijd met de nieuwste Call of Duty. Zo kreeg ik mijn eerste singleplayer hands-on op Gamescom, en pas in september kon ik spelen met de multiplayer en de zombie modus. Ze zijn dus een beetje voorzichtig bij Infinity Ward. Is daar een reden voor? »

Tjeerd VOERT EEN EINDELOZE OORLOG

Een vriend vroeg me laatst een naam te bedenken voor z'n nieuw op te richten juicebar. Ik zei 'Call of Smoothie'.

Call of Duty spelers stonden destijds op de banken toen werd aangekondigd dat Activision zou gaan werken met drie Call of Duty studio's. Dit betekent dat elke studio nu drie jaar krijgt voor een game, in plaats van twee. Infinity Ward heeft dus drie jaar mogen werken aan Infinite Warfare en ze proberen met deze game de vieze nasmaak van Ghosts een beetje weg te spoelen, dat net als Advanced Warfare een stukje slechter verkocht dan de andere Call of Duty's in de afgelopen zes jaar.



weetje - weetje

De eerste trailer van Infinite Warfare kreeg maar liefst 3,2 miljoen duimpjes omlaag op YouTube. Overigens geen record, want 'Baby' van Justin Bieber maakte het met 6,7 miljoen nog een stuk bonter.

Sciencefriction

Ik heb het al eerder te kennen gegeven, maar het boze internet ten spijt, ben ik best te spreken over het sciencefiction thema van Infinite Warfare. De beruchte trailer die een wereldrecord duimpjes omlaag kreeg, wist mij wel lichtelijk enthousiast te krijgen, terwijl het miljoenen gamers tegen de ballen heeft geschuurd. Ik vind het idee van een mensheid die andere planeten heeft gekoloniseerd best wel tof, zeker als dat betekent dat we straks kunnen gaan spelen op die andere planeten, met alle gevolgen van dien: extreme weersomstandigheden, andere zwaartekracht, dat werk.

Battlestar Galactica much?

Ik vond het dan ook best jammer dat ik niet in space los mocht, maar dat ik gewoon een missie op de aarde speelde toen ik de singleplayer onder mijn knoppen kreeg. Ik werd een hokje ingeduwd met Taylor Kurosaki (Narrative Director) en Brian Bloom (schrijver en hoofdrolspeler in Infinite Warfare) die mij door de missie Black Sky loodsten, een van de eerste missies van de game waarin de aarde wordt aangevallen door een buitenaardse vijand en die me qua opzet heel erg deed denken aan de serie Battlestar Galactica, die vrijwel identiek begint als de missie Black Sky.

De missie speelt zich af tijdens de Fleet Week, een week van militair vertoon, als alle ruimteschepen in de vloot die de aarde beschermen in het zonnetje worden gezet. Dat betekent dat een groot gedeelte van de vloot rond de aarde hangt en veel officieren aanwezig zijn om het officiële feestje te vieren.

> **"Op het gebied van multiplayer is Infinity Ward nadrukkelijk niet van plan om het wiel opnieuw uit te vinden."**



Hoe kun je nou lekker schieten met van die dikke handschoenen? Alsof je neukt met drie condooms over elkaar heen en je broek nog aan.

Dat is exact het moment dat de stront de knikker raakt, want de Settlement Defense Front (SDF) besluit om juist in deze week aan te vallen. De SDF gebruikt het afweergeschut van de United Nations Space Alliance (UNSA) tegen hun eigen troepen en veroorzaakt totale mayhem in Genève, de plek waar jij als speler op dat moment ook bent.

Badass

Jij bent Luitenant Reyes, commandant van het SCARS team (Special Combat Air and Recon), dat bekend staat als een soort supersquad, specialisten op vrijwel elk gebied. Of dat nou in een Jackal is (dogfight schip), in je ruimtepak in space met een grappling hook, of gewoon als special ops agent op een geheime sluipmissie: jij en je team hebben de skills. Je bent dus eigenlijk een prototype badass en je hebt net te horen gekregen dat er belangrijke intel over de SDF is verkregen, maar dat het te summier wordt geacht om daadwerkelijk actie te ondernemen. Klote

Bij de Legacy Edition krijg je gratis de remastered Modern Warfare. Da's dus Call of Duty free.

ESPORTS IN CALL OF DUTY

Bij de vorige game van Infinity Ward werd de eSports niet bepaald bevredigend bediend. Dat willen ze dit jaar anders doen. Ze hebben goed gekeken naar League of Legends en Counter-Strike: GO en hebben bij de ontwikkeling pro spelers, commentatoren en YouTubers betrokken om feedback te krijgen op de gameplay, maar ook het ban- en protectsystem bijvoorbeeld.

natuurlijk, want als prototype badass wil je met je ballen in de modder staan. En met je poten ook, uiteraard.

Toekomstmuziek

Dus de SDF valt aan, heeft de UNSA gehackt, en de zogenaamde UNSA topvloot dondert als een zwerm aangeschoten ganzen naar beneden, terwijl jij vanuit Genève de boel moet zien op te lossen. Het is chaos, mensen lopen verward op straat, de boel ontploft om je heen, robots terroriseren de stad en jij moet zo snel mogelijk naar het zenuwcentrum van de aanval om orde op zaken te stellen.

Omdat jij de commandant van de SCARS bent, kun je vanaf de grond aanvallen aanvragen van je Jackal squad, zodat je er niet alleen voorstaat bij serieuze bedreigingen. Natuurlijk heb je ook de mogelijkheid om andere futuristische wapens in te zetten tegen de voornamelijk robotvijanden, want we zijn per slot van rekening in de toekomst.

Ik heb het best lastig met deze missie, en dat komt met name omdat ik in eerste instantie nog gewoon probeer op de oude vertrouwde knallen-met-je-ballen manier te vorderen terwijl bepaalde stukjes alleen maar op te lossen zijn door een airstrike van je teamgenoten van Jackal squad in te roepen. Het geeft wel aan dat deze fighters een belangrijke rol in de game spelen en dat blijkt ook in het vervolg van de missie, als ik de tegenstanders heb kunnen verdrijven uit het UNSA gebouw en mijn eigen Jackal als een soort KITT voor mijn neus landt. Ik kan namelijk zelf ook vliegen.

Vrij als een vogel

Aangezien de voertuigen in vorige Call of Duty's flink beperkt waren in hun vrijheid, had ik niet verwacht dat de gameplay in de Jackal zo vrij zou zijn. Je wordt met je schip de ruimte ingeschoten en je belandt midden in een gigantisch spacegevecht: er vliegen een paar grote schepen rond, waarvan je er eentje onschadelijk moet maken, maar er zoeven ook kleinere fighters om je heen waar je eerst mee moet afrekenen. Hoe je die om zeep helpt, is aan jou.

Volgens Kurosaki is bij de ontwikkeling erg veel tijd gestoken in de besturing van de Jackal, zodat je als speler bijna geen moeite hoeft te doen om het vliegen onder de knie te krijgen. Zo kun je gewoon strafen, is 'bukken' naar beneden en 'springen' omhoog. En hoewel strafen, 'bukken' en 'springen' wel wat raar voelt in een ruimteschip heb ik totaal geen moeite om 'm onder controle te houden.

Nog veel vragen

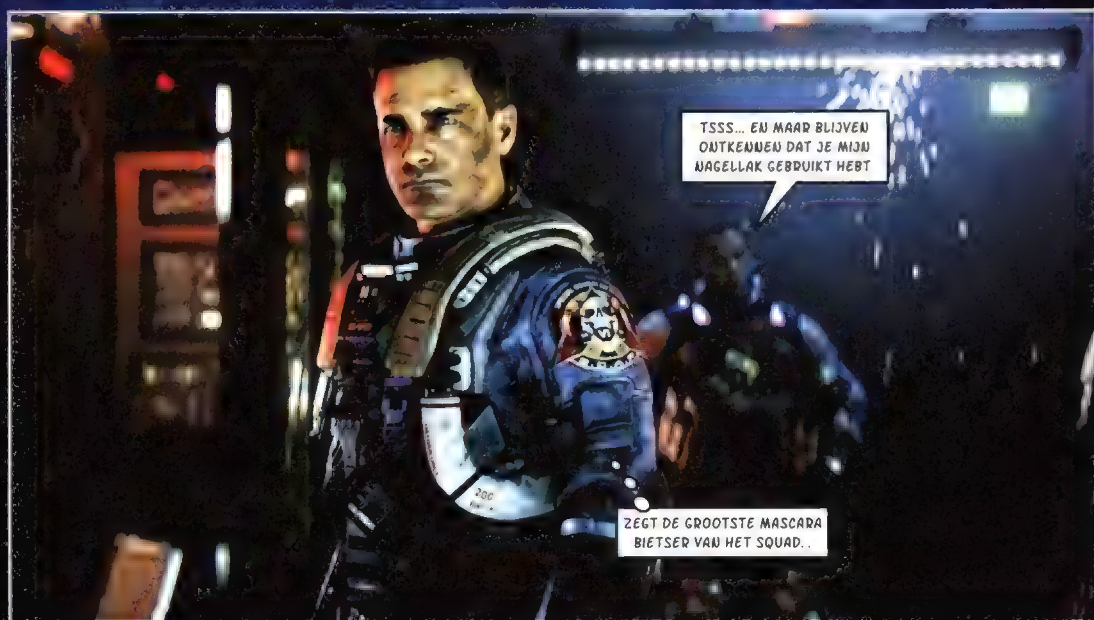
De Jackal gameplay die ik heb ervaren, was dus zeker vernieuwend. En het ziet ernaar uit dat het een grote rol zal spe- »



weetje • weetje

Zin in nostalgie? Bij de Legacy Edition van Infinite Warfare krijg je de remastered versie van de Call of Duty klassieker Modern Warfare. Vooralsnog is die niet los te verkrijgen.





Toen die gasten van het Settlement Defense Front zeiden 'geef ons de ruimte' begreep men in eerste instantie niet dat ze dat letterlijk bedoelden...

len in de campagne, waar je op veel meer plekken komt dan alleen op en rond de aarde.
De vraag is nog wel hoe de grappling hook combat gaat werken, in hoeverre we kennis maken met vette locaties op andere planeten, of we ook weer eens een missie krijgen die een klassieker wordt, maar vooral, of het verhaal een beetje tof is. Want ook al weet ik in grote lijnen wat het plot is, ik heb van de story telling nog niets meegekregen. Wel gaf Kurosaki tijdens ons gesprek meerdere malen aan dat ze dankzij de drie jaar ontwikkeltijd heel veel extra energie hebben kunnen steken in het narratieve aspect.

"Ik ben normaliter geen grote fan van de zombie modus, maar ik moet zeggen dat deze versie me meteen beviel."



Tjeerd vindt de zombie mode heel tof. Maar die kleren zijn toch afschuwelijk lelijk?

Black Ops IV?

Op het gebied van multiplayer is Infinity Ward nadrukkelijk niet van plan om het wiel opnieuw uit te vinden. De maps spelen zich natuurlijk grotendeels af in een futuristische space-setting, maar wat opvalt, is dat het ruimte-thema en de verre toekomst weinig invloed heeft op de gameplay. Wel zien we toffe sciencefiction shit terug in de wapens en equipment, maar de gameplay blijft opvallend dichtbij Black Ops III.
Ik sprak Jack O'Hara, Senior Producer bij Infinity Ward, en die benadrukte dat ze inderdaad veel hebben samengewerkt met Treyarch voor de multiplayer. De movement is dan ook bijna hetzelfde als in Black Ops III, met de mogelijkheid om te sliden, te wallrunnen, inclusief jetpackboosts die met een balkje worden bijgehouden.


weetje • weetje
De bekendste acteur in Infinite Warfare is Kit Harington, bekend als Jon Snow uit Game of Thrones. Hij speelt de bad guy Salen Kotch.

Naast de movement die dus nogal overeenkomt, introduceert Infinite Warfare een andere feature die verdacht veel lijkt op de Specialists van Treyarch: de Combat Rigs. Een Combat Rig is een soort pak dat je een special ability of wapen geeft en een extra perk. Er zijn zes verschillende soorten die allemaal van toepassing zijn op een bepaald type speler.
Zo heb je bijvoorbeeld Synaptic, die gemaakt is voor korte afstand en waarvoor je als Payload kunt kiezen tussen de Equalizer, waarin je armen veranderen in twee machinegeweren, Reaper, dat je in een soort wervelwind meleemonster verandert, of Rewind, waarmee je de tijd terug kan spoelen. Die Payload laadt gedurende het spel op en werkt precies zoals de Special in Black Ops III: hoe meer punten je haalt, hoe sneller je je Payload verdient.

Prototypisch

Kijk, ik begrijp wel, zeker gezien de grote weerstand tegen het toekomst thema, dat Infinity Warfare het niet aandurft om te veel af te wijken van de gestampte pot... maar aan de andere kant vind ik het wel heel erg aanvoelen als een aanvulling op een al bestaande game in plaats van een compleet nieuw spel.
Ik vraag O'Hara of ze nou, behalve de setting en de futuristische wapens (die niet veel geks brengen), helemaal niets wilden doen met de ruimte. Ik blijk het precies aan de juiste man te vragen, want Infinity Ward blijkt weldegelijk geëxperimenteerd te hebben met zwaartekrachtsloze maps. O'Hara vertelt me dat het prototype op een gegeven moment toch de prullenbak in is gegaan, omdat het te lastig werd voor de speler: de ene keer hangt je tegenstander aan het plafond, de andere keer kan ie weer op een totaal andere plek zitten. Jammer, vindt ook O'Hara, want hij vond het zelf wel geslaagd.
Op de vraag of dit experiment op een of andere manier nog te bespelen zal zijn in de toekomst, krijg ik een mysterieus en hoopvol glimlachje. Ik zou het niet erg vinden.

Shit, zulke kniebeschermers had ik moeten hebben toen ik afgelopen maand een terras betegelde in m'n achtertuin. Ik deed 't trouwens in een zomerjurkje omdat bij mij thuis m'n vrouw de broek aan heeft.

SCHRIJVER EN ACTEUR?

Het is best gek dat bij zo'n immens grote productie als Call of Duty de schrijver van het verhaal ook de hoofdrolspeler is. Brian Bloom is een zeer bekend stemacteur, maar ook jarenlang een adviseur voor Call of Duty. Het was eigenlijk niet de bedoeling dat hij Luitenant Reyes zou spelen, maar omdat hij tijdens de audities de rol van de hoofdrolspeler zó overtuigend neerzette, kon Narrative Director Taylor Kurosaki er eigenlijk niet omheen en vroeg hij Bloom of hij het niet zelf kon doen.



Black Hole Fun

Dat wil niet zeggen dat er geen opvallende zaken zijn toegevoegd aan de multiplayer. Ook al doen de wapens niet gek veel nieuws, de andere apparatuur die je tot je beschikking krijgt, voegt wel versheid toe. Er is een doelzoekende ontploffende spin, een ronde bol die granaten en andere shit tegenhoudt, en de Black Hole Projector, mijn favoriet. Het is een apparaat dat je neergooit waarna er een zwart gat ontstaat dat je tegenstanders genadeloos naar binnen zuigt. Superhandig om te gebruiken bij Domination of op een Hardpoint natuurlijk.

Qua Killstreaks heb ik nog niet veel nieuws gezien, maar die dekselse O'Hara verklapte wel dat er sowieso nog een grote Mech wordt toegevoegd, die met je meeloopt en hard veel vuurkracht met zich meedraagt.

Ik heb nog niet kunnen stoeien met de crafting die wordt toegevoegd aan de multiplayer. Je kunt tijdens het spelen van de game namelijk Salvage verdienen, waarmee je verschillende onderdelen kunt kopen waar je dan weer experimentele wapens mee kunt craften.

Die wapens heb je in vier types: Common, Rare, Legendary en Epic, en je kunt wel raden welke van de vier het beste is. Ik heb er al wel een aantal gezien en ze zagen er zeker vet uit. De vraag is wat dat voor de balans gaat doen, want ooit was er iets vergelijkbaars aan de hand met de wapens uit de Supply Drops in Advanced Warfare, dat deed de balans niet altijd even goed.

Zombies in Eightiesland

Een zeer sterk punt van Black Ops III was de enorme hoeveelheid content die in de game was gestopt. Met een campagne, een multiplayer, een zombie modus en een lading aan minigames, was de boterham dik belegd door ontwikkelaar Treyarch. Infinity Ward komt dit jaar ook en voor het eerst met een zombie modus, en het is er direct eentje om je vingers bij af te bijt... uhm... likken. Zombies in Spaceland speelt zich af in een jaren '80 pretpark, dat bol staat van de briljante muziek, leuke attracties, dikke traps en heel veel Easter Eggs.



Ik ben normaliter geen grote fan van de zombie modus, maar ik moet zeggen dat deze versie me meteen beviel. De muziek is heerlijk, je kunt zelf attracties in, en ik werd niet direct depressief door een donker en mysterieus level design, want dit is gewoon heerlijke fun, met veel neonlicht, - nogmaals - fantastische muziek en allerlei toffe dingen die je kunt doen in het park. Zo kroop ik tijdens mijn speelsessie een achtbaan in, terwijl ik werd achtervolgd door een stel zombie clowns. En had ik al verteld over de rol die David Hasselhoff speelt? Lachen joh. ✪

VERWACHTING ***TJEERD:***

Ik waardeer de sciencefiction vibe zeker, maar ze zullen met een dijk van een singleplayer campagne moeten komen om het gebrek aan vernieuwing in de multiplayer te compenseren, want die begint wel wat routineus te worden.

- + Dikke sci-fi.
- + Zombie modus.
- − Multiplayer is oude wijn in nieuwe zakken.
- − Nog veel onduidelijk over singleplayer.

FIRST-PERSON SHOOTER
INFINITY WARD / ACTIVISION
4 NOVEMBER 2016

KULUM



Niels 't Hooft

Twitter
@nielsthooft

Op reis naar:
Het liefst wil ik langer naar dezelfde plek en daar gewend raken en m'n werk doen. En dat dan in Tokio of zo. Met jonge kinderen is dat alleen niet echt haalbaar...



Speelt:
Uncharted 4, The Witness, No Man's Sky.



Niels 't Hooft is een veelzijdige dude. Hij had een eigen gameblog, schreef voor nrc.next, begon een gamemagazine en een -website, maakte een iPad leesapp, vertaalde games en schreef maar liefst drie romans. Oh ja, vergeten we bijna het belangrijkste: hij was nog een jaar PU-redacteur ook!

IK & PU

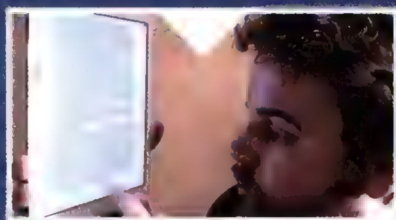
Ik weet nog goed dat m'n buurjongen Rogier de achtertuin inkwam met de allereerste PU. Starwing op de cover. Ik spelde elk nummer woord voor woord uit. Toen m'n ouders online gingen, begon ik een website over Zelda, mijn favoriete game...



waardoor ik werd uitgenodigd om Ocarina of Time pre-release te spelen in Duitsland... waar ik bevriend raakte met Jurjen. In plaats van te gaan studeren, lanceerde ik Gamesen.nl en daarna bedacht ik met Jurjen het Nintendo-blad n3. Toen dat mislukte, ging ik freelancen voor o.a. het tv-programma Gammo en zowaar ook PU. Een jeugddroom ging in vervulling! Toch schreef ik maar een jaar voor mijn lijfblad. Ik speelde niet meer zo fanatiek games als veel PU-lezers en -collega's, waardoor ik me een belabberde reviewer voelde. Ik wilde liever columns, interviews en achtergrondverhalen maken. Dus begon ik gameblog Bashers en ging ik voor nrc.next schrijven. In die tijd had ik veel kritiek op PU; logisch denk ik: de vogel vliegt uit en zet zich af tegen het nest waar hij vandaan komt. Inmiddels bestaat Bashers niet meer, ben ik gestopt bij de krant, en is PU alive and kicking. Prima zo!

HYBRIDE SCHRIJVER

Toen ik over games ging schrijven, kreeg ik snel door dat ik niet alleen de games leuk vond, maar ook het schrijven zelf. Op een blauwe maandag probeerde ik een (fictie) boek te schrijven, Toiletten, over een jong stel dat gaat samenwonen... dat ineens ook echt uitgegeven werd. Ik schreef nog twee romans, Sneeuwdorp (stiekem over mijn bezoekjes aan Jurjen in Assen) en De verdwijners (een bizarre toekomstroman). Nu wil ik digitaal lezen beter maken. Toen Toiletten tien jaar bestond, maakte ik al een experimentele iPad-leesapp en nu werk ik aan een verhaal dat je alleen op iOS-devices kan lezen. Geometry Girl gaat over een jongen (hij lijkt een beetje op mij) die naar de E3 gaat om zijn game aan de man te brengen. Je wordt dieper in het verhaal getrokken door sfeervolle achtergrondgeluiden en stijlvolle kleuren.









KIJKT NAAR...

Mijn favoriete film van de afgelopen jaren is waarschijnlijk Her. Dit jaar was ik enorm onder de indruk van The Neon Demon. Series: ik kan erg lachen om Unbreakable Kimmy Schmidt, juist ook de mislukte grappen. En Game of Thrones natuurlijk.

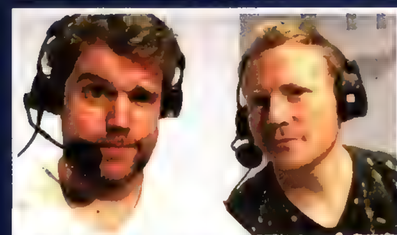


LUISTERT NAAR...

Mijn laatste boek, De verdwijners, schreef ik grotendeels op The Age of Adz van Sufjan Stevens. Toen ik in 2006 de Wii-interface vertaalde bij Nintendo in Frankfurt, liep ik altijd door de stad op Silent Alarm van Bloc Party. Zo horen bepaalde albums bij bepaalde levensfases.



TWO TRIBES



Ik weet het nog goed. Juli 2000. Voor GameSen.nl had ik mijn eerste interview met echte gamemakers. En Martijn en Collin (zie screen) van de prille studio Two Tribes hadden hun eerste interview met een échte gamejournalist. We vonden het allebei reuzespannend, en het werd het begin van een lange vriendschap en samenwerking. Voor hun puzzelgame Toki Tori vertaalde ik ijs-item 'Freeze-o-matic' naar 'IJsblaffer', wat ze zo grappig vonden dat ik het verhaal van Toki Tori 2 mocht verzinnen. Een backstory zonder woorden. Na bijna drie jaar bloed, zweet en tranen is de volgende game er nu ook: RIVE. Een shooter/platformer voor PS4 en Steam die eigenlijk gaat over de gamer versus de gamedesigner. Benieuwd wat Jan er verderop in deze PU over te zeggen heeft! Het is Two Tribes' laatste game, want na vijftien jaar voelen Martijn en Collin zich dinosaurussen in de game-industrie. Heel jammer, want ze waren m'n favoriete opdrachtgevers. Misschien moet ik nu maar zelf games gaan maken...

Op onderstaande kaart vind je twee unieke en exclusief via Power Unlimited aangeboden codes om te verzilveren in Final Fantasy XIV. Deze zijn nergens anders verkrijgbaar! De ene code betreft een gouden MGP Voucher waarmee je 30.000 PGS (!) ontvangt. De andere code unlocked een uniek Inferno Mask. Waar wacht je nog op? Heel snel die codes redeemen, baklap!

Geen kaartje?
Mail een foto van de barcode van het magazine naar redactie@pu.nl en we sturen je de codes na.

JE BONUSVOORWERPCODE VERZILVEREN

- Ga naar de site van FINAL FANTASY XIV: http://sqex.to/msp
- Log in met je Square Enix account.
- Kies in het bovenste menu voor Your Account.
- Nadat je het serviceaccount hebt gekozen waarvoor je je bonusvoorwerp wilt verzilveren, kies je voor Enter Item Code.
- Volg de aanwijzingen om je bonusvoorwerpcode in te voeren.
- De bonusvoorwerpcode is geldig tot 31 december 2016.

Ga voor vragen over het verzilveren van je code naar het Square Enix Support Center (http://support.eu.square-enix.com)

BELANGRIJK Voorwerpcodes kun je alleen verzilveren voor een Square Enix account dat is geregistreerd voor de PAL-regio. Om deze bonusvoorwerpcode te kunnen gebruiken, moet een serviceaccount voor FINAL FANTASY XIV zijn geregistreerd op je Square Enix account. De bonusvoorwerpcode kan maar één keer verzilverd worden. Eenmaal geregistreerd, kun je de bonusvoorwerpcode niet meer verwijderen van je serviceaccount.

BONUSVOORWERPCODE De bonusvoorwerpcode is een reeks van 20 alfanumerieke tekens (alleen hoofdletters).

SQUARE ENIX

PC DVD ROM SOFTWARE PS3 PS4 Mac

16 www.pegi.info

POWER UNLIMITED

RESIDENT EVIL 7



Vorige maand blikte blikt horrorgame liefhebber Jurjen terug op de klassieker Eternal Darkness. Om het evenwicht in het universum weer te herstellen, wil hij op deze pagina's juist vooruitblikken naar een horrorgame. Een game die best eens een klassieker zou kunnen worden.

In 1989 maakte Shinji Mikami Sweet Home voor de NES. Een horrorgame die speelde in een groot herenhuis met een ingewikkelde layout.
Dezelfde Mikami kwam in 1996 met Resident Evil: een horrorgame die speelde in een groot herenhuis met een ingewikkelde layout.
De game was begonnen als remake van Sweet Home, maar werd uiteindelijk veel meer dan dat. Het idee van moeizaam overleven in een griezelhuis vol verborgen gangetjes, puzzels en monsters bleef echter overeind. En het bleek geweldig. Met Sweet Home en - zeven jaar later - Resident Evil stond survival horror definitief op de kaart.

Guns legen

Sinds de eerste Resident Evil is de serie erg groot geworden. Je bewegingsvrijheid binnen de games is ook gegroeid.
In deel 2 en 3 moest je niet overleven in een huis maar in een stadje. In deel 4 kreeg je meer bewegingsvrijheid dan ooit op het Spaanse platteland. Deel 5 bracht je naar een Afrikaanse provincie. Deel 6 stuurde je de hele wereld over.
Tegelijkertijd met de verruiming van je omgeving, werd de gameplay-focus verlegd. Waar je aan het begin van de serie nog moeizaam moest survivalen, ontwijken en puzzelen om steeds een stukje verder te komen, werd later 'gewoon je guns legen op alles wat je voor de voeten loopt' de belangrijkste manier om te vorderen.
Omdat Resident Evil 6 weinig meer met survival horror te maken had, kreeg de game flink wat kritiek te verduren. Toch verkocht dit deel bijzonder goed; het werd zelfs Capcoms één na best verkochte game.
Tegen die achtergrond vind ik het dapper dat Capcom met Resident Evil 7 weer teruggaat naar de roots van de serie, en onderweg ook wat invloeden uit andere horrorgames meepikt.

Vieze feeks

Resident Evil 7 speelt weer in een huis. Eén huis. Als je de teaser demo hebt gespeeld, heb je het al even kunnen bezichtigen. In first-person zelfs. En dan weet ook je dat de game allerminst om schieten en actie draait.
Ook in de nieuwe demo die ik speelde (en die in tegenstelling tot de teaser demo daadwerkelijk een deel van de uiteindelijke game gaat worden) werd geen schot gelost.



Tja, zo'n screen daar kon je op wachten: een beetje een open deur eigenlijk.

> "RESIDENT EVIL 7 IS WAT MINDER CAMPY EN ABSURD."

Ik ben een meisje dat in het huis wordt opgejaagd door een gekke, oude, langzaam sjokkende vrouw met een lantaarn die spookachtige schaduwen op de muren werpt.
Schuilend achter een kastje schrik ik me echt de tering als de verwrongen kop van die feeks opeens heel groot en krijsend in beeld verschijnt: ik heb me niet goed verstopt en ben er geweest.
Tijdens de herkansing merk ik dat het zweet in mijn handen staat. Terwijl de vieze feeks bazelt dat ze haar baby's wil voeden, probeer ik sluipend en verstoppend uit haar buurt te blijven. Met zeer weinig bewegingsvrijheid.
Als zij links langs een stapel kisten loopt, kruip ik er rechts omheen. Ik wurm mij door krappe ruimtes, schrik van plotseling openende en dichtslaande deuren, en mag zelfs een omge-



Je kunt na een redactievergadering altijd precies zien waar Wouter heeft gezeten...

weetje • weetje

Het verhaal voor Resident Evil 7 is voor het eerst niet door een Japanner geschreven. Auteur is Richard Pearsey, de man die ook de verhalen bedacht voor de twee expansion packs van F.E.A.R. (nooo!) en Spec Ops: The Line (yesss!). Even afwachten dus of dat wat wordt.



vingspuzzel oplossen (iets met een projector, een draaibaar object en een geheime gang). De demo eindigde met mijn onvermijdelijke dood.
God ja, dacht ik, dit is horror. Survival horror. Resident Evil-achtig. Maar toch ook weer niet helemaal.

Sluipen, puzzelen en verstoppen

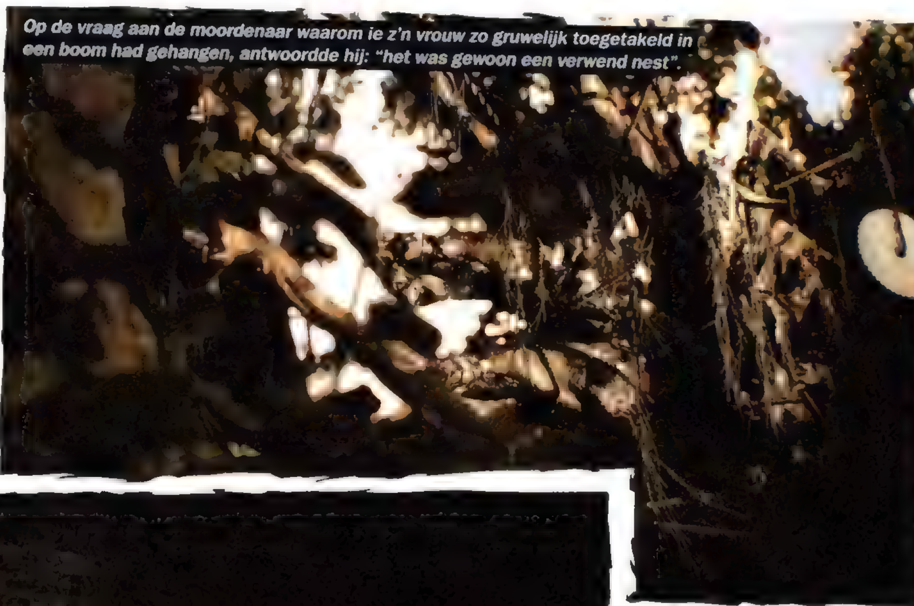
Resident Evil had altijd de sfeer van een slechte horrorfilm, met bordkartonnen hoofdrolspelers, kazige dialogen en veel bovennatuurlijke toestanden. Inclusief een overdaad aan zombies en maffe monsters als reuzenspinnen en kikkermensen. Ik hield van die sfeer. Maar RE7 heeft die sfeer niet.
Resident Evil 7 is realistischer, wat serieuzer qua toon. Er zijn nog steeds dingen die 'in het echt' volstrekt onlogisch of zelfs onmogelijk zouden zijn, maar de game is wat minder... campy en absurd.
Qua sfeer lijken niet langer de zombiefilms van George Romero maar The Texas Chainsaw Massacre en The Blair Witch Project als voorbeeld te dienen. Wat gameplay betreft mist er ook iets: actie en geweld.
Ook al vond ik de shooter-achtige richting waarin Resident Evil met de laatste delen bewoog niet zo geweldig, toch blijven vechten en schieten voor mij weldegelijk belangrijke onderdelen van de serie. Maar zoals gezegd, heb ik tot nu toe alleen nog maar een beetje kunnen sluipen, puzzelen en verstoppen.
Wat dat betreft lijkt de game geïnspireerd door Silent Hill: Shattered Memories, Amnesia: The Dark Decent, Alien: Isolation en Outlast. Van die games waarin je onmachtig bent en voornamelijk moet vluchten in plaats van te vechten.



Je hebt toch steeds het gevoel dat John Williams straks met een cameraploeg tevoorschijn komt.

Gevonden videotape

Interessant is dat het segment met de lantaarnmevrouw een optioneel onderdeel van de game wordt. Een zogenaamd 'gevonden videotape'-fragment. In de hoofdgame kun je videotapes vinden die je in een oude videorecorder kunt douwen, om vervolgens in Blair Witch-stijl zo'n tape te 'spelen'. Dit is niet per se nodig om in de hoofdgame te vorderen, maar de speelbare segmenten geven wel extra informatie over bijvoorbeeld oplossingen van puzzels, geheime gangen en het verhaal.
Dat verhaal gaat over de gestoorde familie Baker, waarvan die lantaarnvrouw er dus eentje was. Had ik de vergelijking met Texas Chainsaw Massacre al gemaakt?
Capcom belooft dat je in de uiteindelijke game ook kettingzagen en bijlen kunt gebruiken, en dat vertrouwde elementen als messen, guns, vlammenwerpers, explosieven en zelfs de groene, genezende kruiden wel degelijk aanwezig zullen zijn.
Met andere woorden: de game gaat een stuk meer richting old skool Resident Evil dan de eerste demo's, eh, demonstreren. Ook het verhaal zal meer in de traditie staan van andere ouwe Resident Evils, zegt Capcom, en wel degelijk verbonden blijken met de rest van het RE-universum.
Gelukkig maar, want survival horror is op zijn best wanneer je lastige keuzes tussen gewelddadige of juist sneaky methodes moet maken - en later de consequenties van je keuzes moet dragen.
Wanneer Capcom de Outlast/ Amnesia-achtige zenuwterreur kan combineren met het machtige gevoel van het shotgunantwoord, en er ook nog wat zombies en kikkermensen tegenaan gooit, zou Resident Evil in deeltje 7 wel eens thuis kunnen komen.

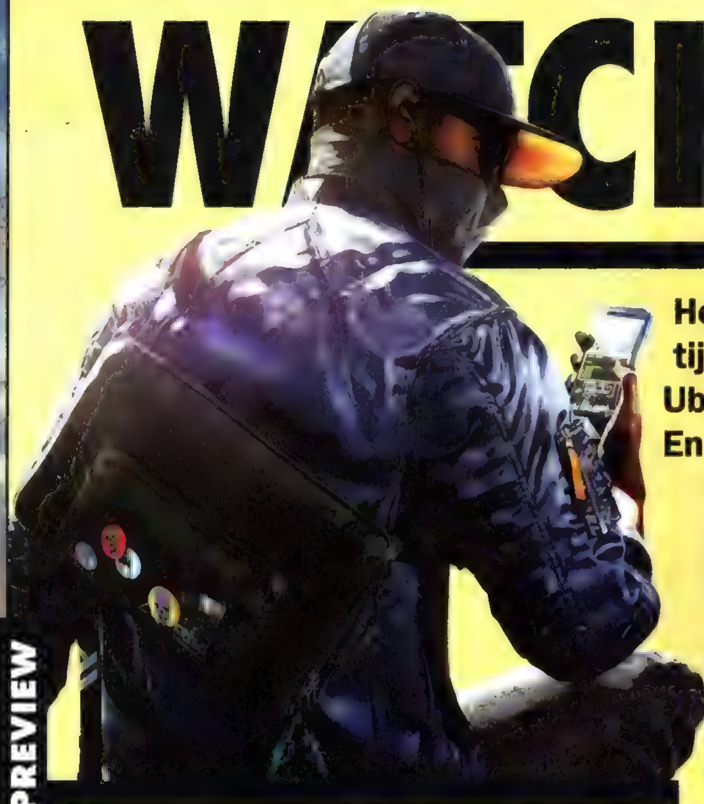


Op de vraag aan de moordenaar waarom ie z'n vrouw zo gruwelijk toegetakeld in een boom had gehangen, antwoordde hij: "het was gewoon een verwend nest".



Het zijn geen oude etalagepoppen: die hadden nog schaamhaar.

WATCH DOGS 2



Het originele Watch Dogs wist de torenhoge beloften destijds niet helemaal waar te maken. Met Watch Dogs 2 wil Ubisoft zich revancheren en de hacker-zieltjes terugwinnen. En volgens Jan zou dat best weleens kunnen gaan lukken.



PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Er is iets merkwaardigs aan de hand met Watch Dogs 2. Het origineel kreeg best prima cijfers, maar met name de grafische downgrade (er zat nogal wat verschil tussen de beelden tijdens de E3 persconferentie en die van de uiteindelijke release) en de nurkse houding van inwisselbare hoofdrolspeler Aiden Pearce zorgden ervoor dat een grote groep gamers toch een bijsmaakje overhield aan het spel, met als gevolg dat Watch Dogs 2 door velen al ver van tevoren werd afgefakkeld.

Na de game een aantal uur te hebben gespeeld, denk ik dat dit niet terecht is. Ik zeg bewust 'denk', want een middagje spelen is natuurlijk niet genoeg om een doorwrocht oordeel te kunnen geven, maar ik heb absoluut het gevoel dat dit tweede deel de potentie heeft z'n voorganger te overtreffen.

Plezierige sfeer

Om te beginnen zijn daar het decor en de hoofdrolspeler(s). Chicago uit de eerste Watch Dogs voldeed prima, maar heeft toch niet dezelfde allure als San Francisco. Bovendien is het in Californië een stuk zonniger en ziet alles er daardoor veel levendiger en kleurrijker uit.

Ik heb San Francisco verschillende keren bezocht en herkende meerdere wijken, gebouwen en landmarks, en anders ken je ze wel uit films. Coit Tower, Lombard Street en natuurlijk de Golden Gate Bridge zijn van de partij, maar ook de noordkant van de SF bay area, Marin County en delen van Oakland liggen klaar om ontdekt te worden.

"Eigenlijk voelt het een beetje gek als de chille grapjas Marcus opeens een dikke gun trekt en op bewakers gaat schieten."

Jij bent in dit tweede deel Marcus Holloway die zich heeft aangesloten bij hackersclub DedSec. Zij beschouwen het als hun missie om ctOS 2.0 (het hypermoderne surveillancesysteem in de stad) en diens makers een halt toe te roepen. Marcus is zo'n beetje de tegenpool van Aiden uit deel 1; hij is ontspannen, grappig, heeft altijd zijn laptopje bij zich, gaat strak gekleed en al hiphop luisterend hackt hij alles en iedereen. Zowel Marcus als San Francisco stralen plezier uit, en dat zorgt toch voor een heel andere sfeer dan het geval was bij de voorganger.

Kettingbotsing

Marcus kan ook veel meer hacken: bruggen, hekken, installaties, deuren, ramen, alarmsystemen, luiken, hoogwerkers, auto's, computers, camera's, telefoontjes enzovoort. Bovendien kun je omstanders op meer fronten manipuleren. Zo hack je iemand z'n telefoon niet alleen voor pikante info of om

WEG MET DIE WAPENS?

Tijdens mijn speelsessie sprak ik met een van de ontwikkelaars van Ubisoft Montreal en ik vertelde hem dat het schieten met Marcus bijna ongemakkelijk voelde omdat het zo'n relaxed, sympathiek karakter is. Bij die getergde, boze Aiden Pearce snapte je waarom die af en toe een gun trok, maar bij Marcus past het niet echt.
De developer beaamde dit en vertelde me zelfs dat een deel van het team helemaal geen wapens wilde in Watch Dogs 2. Onderzoek wees echter uit dat de meeste gamers, zeker in Amerika, willen knallen of op z´n minst de mogelijkheid willen hebben om hun blaffers te trekken. Ik ga straks in ieder geval proberen er zo min mogelijk gebruik van te maken.



z'n bankrekening te plunderen, maar kun je ook de politie op hem of haar afsturen (je plant een crimineel feit in hun profiel) of je markeert ze als vijandig voor de maffia. Die sturen dan wat zware jongens op zo iemand af, met alle gevolgen van dien.
Dit levert hilarische taferelen op, waarbij je op afstand voor chaos zorgt en zelf fluitend wegwandelt. Je kunt zelfs politieagenten hacken en die een strafblad bezorgen of als hit markeren voor criminelen. Ideaal als de grond je te heet onder de voeten wordt.
Het hacken van auto's blijft verder voor tijdloos vermaak zorgen. Je kunt nu ook een 'massive hack' doen en in één keer zes á zeven auto's tegelijk overnemen... met gigantische kettingbotsingen tot gevolg.



Hackerdehack

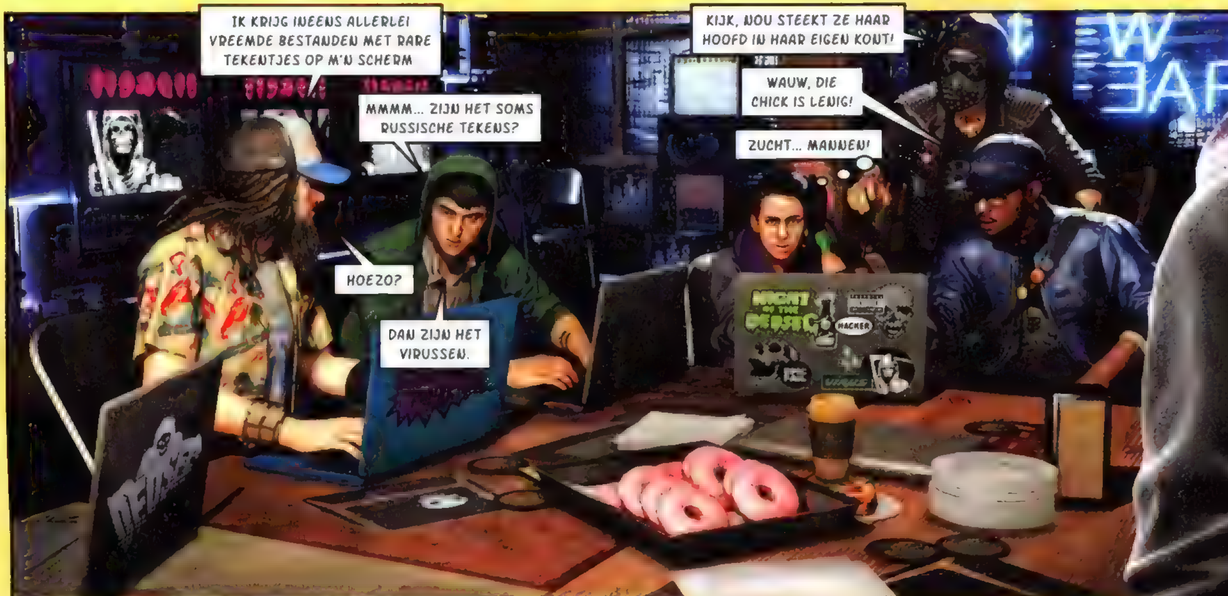
Wat ik nog veel belangrijker vind, is dat de missies nu zo zijn ingericht dat er tientallen manieren zijn om ze te voltooien.
Feitelijk bestaat de gameplay van Watch Dogs 2 uit drie pijlers: hacken, stealth en actie. Je kunt deze drie skills ook uitbouwen evenals de bijbehorende gadgets en voorwerpen. Wapens komen, geheel in stijl, uit een 3D printer en kun je zelf zo gestoord vormgeven als je wil, met eigen kleurtjes en opdrukken.
Het hacken en de daarbij behorende gadgets zorgen voor de belangrijkste fun. Zo beschik je over een RC Jumper (een op afstand bestuurbaar wagentje met een uitschuifbaar armpje waarmee je kan hacken en bestanden kan downloaden) en een quadcopter-drone die ideaal is om de omgeving te verkennen, vijanden te markeren en vanuit de lucht mee te hacken.
Zo was er een missie waarin ik een zwaarbewaakte villa moest infiltreren. Deze werd bewaakt door camera's, laserhekken, alarminstallaties en bewakingsrobots. Na diverse pogingen lukte het me om met Marcus binnen te dringen en info van een server te downloaden, maar ik had deze missie net zo goed kunnen voltooien zonder ook maar een voet binnen het gebouw te zetten. Er zijn namelijk altijd meerdere ingangen, raampjes, ventilatieschachtjes etc. waar jij of je RC Jumper gebruik van kan maken. Sterker, je kunt de hele game hackend voltooien, zonder ook maar één keer een wapen te trekken. En eigenlijk voelt het ook een beetje gek als de chille grapjas Marcus opeens een dikke gun trekt en op bewakers gaat schieten.
Gelukkig biedt de game je dus heel veel alternatieven en dat kon weleens de allergrootste winst zijn van Watch Dogs 2. ★

JIJ BENT DE BOUNTY

Naast de 1 versus 1 Invasion mode die je nog kent uit het origineel, introduceert Ubisoft voor deel 2 de zogeheten Bounty Hunter mode. Wanneer je te veel chaos en paniek veroorzaakt in de game, wordt deze mode geïnitieerd en krijg je de cops achter je aan. Andere spelers krijgen hier een melding van en kunnen ervoor kiezen te joinen en controle te nemen over de cops die jou moeten stoppen. Lukt dat, dan vergaren ze extra XP, maar weet jij uit de handen van je belagers te blijven of ze uit te schakelen, dan scoor jij extra punten.

RACEN IN SAN FRANCISCO

Sommige spelers vonden het racen in Watch Dogs te veel van zwabberenstein. Het racemodel voor deel 2 is dan ook aangepakt en speciaal door Ubisoft Reflections (bekend van de Driver serie) onder handen genomen. Auto's en motoren sturen nu preciezer, al is het racen nog steeds duidelijk arcade.
Nieuw is dat alle voertuigen nu ook een tijdelijke nitroboost hebben waardoor je, indien nodig, een nóg snellere getaway kunt maken. En dat voelde best lekker.







VERWACHTING ***JAN:***
Watch Dogs 2 heeft een leukere setting en sympathiekere hoofdpersoon, meer hacking tools en gadgets. Als ik jullie was zou ik dit hondje toch maar goed in de gaten houden.

+ San Francisco baby!
+ Veel meer hacken.
+ 101 manieren om missies te voltooien.
- Schieten voelt bijna misplaatst.

OPEN-WERELD/ACTION
UBISOFT MONTREAL
15 NOVEMBER 2016

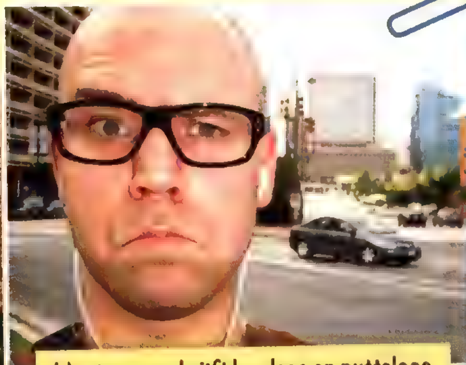
VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ALSOF JE HET PLAFOND SCHILDERT VAN EEN HUURHUIS WAAR JE MAAR DRIE MAANDEN GAAT WONEN."



Wouter omschrijft hoe leeg en nutteloos hij zich voelt na het verdwijnen van Marvel Avengers Alliance.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"WAT ZEGT PIKACHU ALS HIJ VERKOUDEN IS? PIK-HA-TSJOE!"



De grappigste redacteur van PU overtreft zichzelf.

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



WOUTER

Heel soms krijgt iemand de titel Speciale Redacteur niet vanwege zijn verdiensten in die betreffende maand, maar gewoon om 'm een hart onder de riem te steken, om 'm even op te beuren en wat licht te bezorgen in duistere dagen.

Wouter had het namelijk niet makkelijk afgelopen maand. Zo stelde hij zelf een regiem in van 'koffiedagen', dat betekent dat hij slechts drie werkdagen in de week koffie mag drinken, waarmee hij de andere twee dagen vrijwillig tot een hel maakt.

Daarbovenop kwam nog de mededeling dat het door hem zo geliefde Marvel Avengers Alliance ermee stopt, en jongens dat hakte erin bij deze fan van het eerste uur. Zo erg zelfs dat hij deze vreselijke gebeurtenis in dit nummer (pagina 34) van zich af moest schrijven.

Dat z'n baard maar blijft kriebelen kwam daar nog bij, maar Wouter had 't deze maand nog wel het zwaarst als coördinator/eindredacteur van de FIFA 17 special. Normaal maakt Wouter die specials met veel plezier, maar met sport heeft die jongen he-le-maal niks en met voetbal nog minder. En dus moest hij naar eigen zeggen 124 pagina's 'digitale schijterij' verwerken, waar hij af en toe bijna fysiek onpasselijk van werd.

Kijk, die FIFA 17 special is natuurlijk heel erg tof voor de voetbal(game)liefhebbers, maar het is alsof Marianne Thieme gedwongen wordt tot het hoofdredacteurschap van het Slagersvakblad, alsof Geert Wilders Moslim Magazine moet eindredigeren, alsof Youp van 't Hek advertenties dient te verkopen voor de Story, alsof de Paus verplicht wordt abonnees te werven voor de Playboy...

We zagen Wouter deze maand maar één keer heel even glimlachen, en dat was toen we 'm vertelden dat hij unaniem was verkozen tot Speciale Redacteur van deze maand...

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

HALYCON 6: SPACEBASE COMMANDER

MOTHER RUSSIA BLEEDS

NOITU LOVE: DEVOLUTION

PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION 2

RHYTHM PARADISE MEGAMIX

RIVE

RUNGUNJUMPGUN

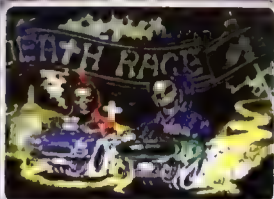
SONIC BOOM: FIRE & ICE

VIRGINIA

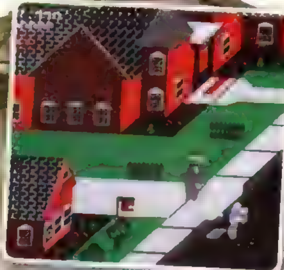
DE DOOD IN GAMES
LEVE MAGERE HEIN!

NIET PIET HEIN, NIET ALBERT HEIJN, MAAR MAGERE HEIN IS DE HOOFDPERSOON IN DEZE PURETRO. HET IS DEZE MAAND IMMERS HALLOWEEN, DE AVOND WAAROP OOIT WERD GEVIERD DAT DE OOGST BINNEN WAS. EN ALS ER IEMAND GOED WAS IN HET OOGSTEN (VAN ZIELEN, WELTEVERSTAAN) DAN WAS HET DE MAN MET DE ZEIS!

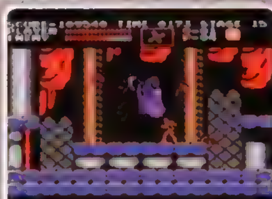
VAN DEATH RACE TOT DEADBOLT



Death Race (1976)
Wellicht de eerste keer dat Magere Hein in een videogame verscheen, was in de simplistische maar controversiële arcadegame Death Race, waarin je 'mensen' omver moest rijden. Op het zwart-wit scherm was alleen een klein autootje te zien, maar de tekeningen op de arcadekast maakten duidelijk dat je als de Dood speelde. In een kart, dus.



Paperboy (1980)
Kranten bezorgen is moeilijker dan het lijkt. Al fietsend alle dagbladen netjes op de matten van de lezers gooien? Verrassend lastig, mede dankzij al die irritante honden en katten die je moet ontwijken. Al valt dat in 't niet bij 't feit dat ook Magere Hein je af en toe te grazen probeert te nemen. Mam, ik ga weer vakkenvullen!



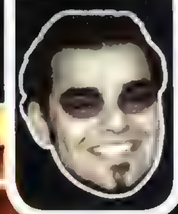
Castlevania (1986)
De meest iconische verschijning van onze bleke vriend was als rechterhand en bodyguard van de prins der duisternis: Dracula. Dit werd meteen een conventie; in bijna élke Castlevania is de Dood daarom de één na laatste baas. In Portrait of Ruin (2006) vechten Magere Hein en Dracula zelfs zij aan zij in een van de tofste eindbaasgevechten aller tijden.



NBA Jam Tournament Edition (1994)
De vroege versies van deze toffe arcadegame gaven spelers de optie om als verborgen character te spelen, waaronder King Kong en enkele personages van de Mortal Kombat franchise! Spelen als Magere Hein himself was echter 't leukst natuurlijk; die zwarte hoodie vloekte ontzettend met al die gekleurde outfitjes.



Twisted Metal (1995)
Mr. Grimm komt in elke Twisted Metal game terug, maar telkens als iemand anders. Als piraat bijvoorbeeld (Twisted Metal 4) of als gestoorde, kannibalistische oorlogsveteraan (Twisted Metal: Black). In de eerste game is ie nog 'gewoon' Magere Hein, die met zeis en al meedoet aan de race om de ontsnapte ziel van Calypso te claimen.





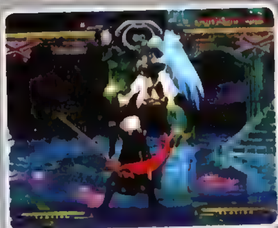
De dood: het ultieme eind of de overgang naar iets nieuws? We houden ons er allemaal regelmatig mee bezig. Niet omdat we het leuk vinden om over lugubere dingen na te denken, maar juist omdat we van het leven genieten en dat zo lang mogelijk willen blijven doen. Het besef dat we hier maar één leven hebben en 't ooit ophoudt, kan ons de motivatie geven om alles eruit te halen wat erin zit. Om dusdanig hard aars te schoppen dat toekomstige generaties ons wel móeten herinneren, en we zo toch een beetje onsterfelijk worden.
Want onsterfelijkheid, op wat voor manier dan ook, is iets dat we ergens allemaal wel willen. Er is immers maar één ding erger dan de dood... en dat is de vergetelheid. Dat er echt helemaal niets meer is. Dat alles wat we gedaan hebben geen ene fuck uitgemaakt heeft.
Uiteindelijk denken we misschien wel zoveel na over de dood in de hoop een manier te vinden om... 'm te slim af te kunnen zijn. En als je 't mij vraagt, is dát ook de reden waarom we de Dood gepersonifieerd hebben.

GRIM REAPER

Dat we de Dood een lichaam, gezicht en zelfs naam gegeven hebben, maakt het makkelijker om ermee om te gaan. Met een persoon kun je praten, onderhandelen er boos op worden... We hebben Magere Hein dus in het leven geroepen (ha) om de bitterzoete illusie te kunnen hebben dat we niet volledig machteloos staan in zijn bijzijn.
En we hebben dat altijd al gedaan. De Kanaänieten (die er al vóór het Bronzen tijdperk waren) geloofden bijvoorbeeld in Mot, de God des Doods. Het was in de Middeleeuwen dat men in Europa de Dood begon af te beelden als een skeletachtig wezen in een zwarte mantel met een grote zeis en de inwoners van de Lage Landen hem Magere Hein gingen noemen. In de Engelstalige landen kreeg hij de titel 'Grim Reaper' (de grimmige oogster) wat beter uitlegt waarom hij een zeis draagt: om zielen te oogsten als korenhalmen. In Vlaanderen wordt Hein trouwens 'Pietje de Dood' genoemd. Rare jongens, die Belgen.

GAME OVER

Onze fascinatie voor de Engel des Doods is dusdanig groot dat hij continu z'n broodmagere tronie in onze kunst en media laat zien. Al duurde het even voordat hij in videogames voor meer gebruikt werd dan representatie van het Game Over scherm. Dit had twee oorzaken: 1) videogames waren technisch en grafisch nog niet geavanceerd genoeg om Magere Hein in al z'n glorie recht te doen, en 2) als nieuw »



Guilty Gear (1998)
Testament is een Gear (een genetisch gemanipuleerd persoon met vernietigende krachten) al is het logisch waarom ie voor Magere Hein wordt aangezien: hij rockt die ongezonde gothic-look als geen ander en heeft een zeis waar je u tegen zegt. Ook kan ie bloed manipuleren en er allerlei wapens en demonische wezens mee manifesteren. Hein-waardig.



Grim Fandango (1998)
In Grim Fandango bewijst Manny Calavera dat 'Magere Hein' geen naam is maar een functieomschrijving: hij is simpelweg een reisagent die de zielen van overledenen op de trein zet naar de negende onderwereld. Tot ie uiteraard op een film noir-achtige samenzwering stuit waarbij de maffia deze treinkaartjes tegen woekerprijzen probeert door te verkopen.



The Sims (2000)
Ah, The Sims. Of, zoals ik 't graag noem: Psychopathie Simulator. Zo ben ik er ondertussen achter gekomen dat ik verdrinking een leuke manier vind om Sims te doden (gewoon een zwembad bouwen zonder laddertje; uithongeren duurt te lang). Hoe dan ook, Magere Hein krijgt van mij altijd meer dan genoeg te doen. Kind aan huis, die dunne.



Conker's Bad Fur Day (2001)
Als je voor de eerste keer doodgaat in deze game, kom je erachter dat Magere Hein een dwerg is, een piepstem heeft en Gregg heet. Ook heeft Gregg een gloeiende klotehekel aan z'n baan, al is er niets dat hij meer haat dan katten en hun verdomde negen levens. Gregg is niet de beste Dood, maar wel een van de grappigste.



Guitar Hero (2005)
The Grim Ripper (snap je 'm? Rip 'n shred, fuckers!) kan gitaar spelen als de beste. En uiteraard speelt ie dan het liefst géén Coldplay - da's voor pussy's - maar death metal, uiteraard. Magere Hein heeft er nog nooit zo brutal uitgezien; naast z'n botten en zwarte pyjama rockt ie ook twee weelderige hoorns en gigantische armbanden met studs. »

VETTE MAGERE HEINEN IN ANDERE MEDIA

LITERATUUR: DE VIERDE RUITER VAN DE APOCALYPS



Het best verkochte boek ter wereld is uiteraard de Bijbel. In deze belangrijke verzameling van religieuze geschriften gaat het vaak over het hiernamaals en dus automatisch ook over de dood, al wordt dit fenomeen zelden in het boek gepersonifieerd. Dit gebeurt wel in het laatste boek van de Bijbel, het profetische Openbaring, waarin Johannes van Patmos de visies beschrijft die God met hem deelde over het einde der tijden. Deze periode wordt volgens hem ingeluid door de komst van Vier Ruiters, waarvan de laatste niemand minder is dan Magere Hein, die op een grauw paard ten tonele verschijnt en (afhankelijk van de vertaling) gevolgd wordt door het dodenrijk of de hel. Of je nou wel of niet gelooft wat er in de Bijbel staat; je kunt niet ontkennen dat er een *badass* doemscenario in wordt geschetst!

FILM: FINAL DESTINATION



Magere Hein wordt vaak afgebeeld als iemand die graag weddenschappen afsluit en spelletjes speelt, en dit beeld is onder andere gepopulariseerd door Ingmar Bergmans klassieker 'The Seventh Seal' uit 1957, waarin een stervende ridder aan z'n lot probeert te ontkomen door van de Dood te winnen in een potje schaak.

Deze invloedrijke film is meerdere keren geparodieerd, zoals in het hilarische 'Bill & Ted's Bogus Journey' (de Dood blijkt verschrikkelijk slecht in Zeeslag te zijn) en er wordt zelfs rechtstreeks naar verwezen in het ondergewaardeerde Schwarzenegger-vehikel 'Last Action Hero'.

Toch is mijn favoriete filmversie van Magere Hein, de schaduw die te zien is in de lugubere en inventieve Final Destination franchise, waarin tieners die aan de dood zijn ontsnapt alsnog rechtstreeks met de Engel des Doods te maken krijgen. Uiteraard op extreem smerige, schokkende en soms zelfs hilarische manieren, inclusief onwaarschijnlijke kettingreacties waar zelfs Tom & Jerry-cartoons niet aan kunnen tippen.

MUZIEK: '(DON'T FEAR) THE REAPER'



Wie Rock Band gespeeld heeft, kan zich die iconische classic-rock riff van Blue Öyster Cult z'n megahit '(Don't Fear) The Reaper' ongetwijfeld nog wel herinneren. Het nummer is echter niet alleen bekend vanwege z'n lekkere gitaarspel, maar ook voor z'n mooie boodschap: de dood is onvermijdelijk en het is daarom zonde van je tijd is om er bang voor te zijn. Leef, geniet en vrees de komst van Magere Hein niet!

Toch was er behoorlijk wat controverse rondom dit nummer in 1976; sommige mensen vonden dat songteksten als '*Romeo and Juliet are together in eternity*' aanspoorden tot zelfmoord.

Ook moet de populaire Finse melodische death metal-band Children of Bodom even genoemd worden, aangezien zij Magere Hein als hun mascotte hebben. Dat hun derde album, Follow the Reaper, daarnaast een dijk van een plaat is, is mooi meegenomen.





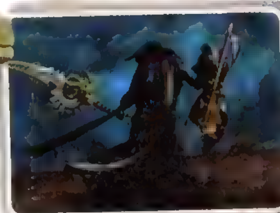
Death Jr. (2005)
Wist je dat de Dood vader was? Z'n zoontje heet Death Jr. (door iedereen liefkozend 'DJ' genoemd) en hij is de enige Magere Hein die kleiner is dan eerder genoemde Gregg. In z'n gelijknamige PSP-game opent ie per ongeluk de doos van Pandora waarmee hij enorme chaos creëert in het land der doden.



Justice League Superheroes: The Flash (2006)
In deze onbekende Game Boy Advance game bestuur je de snelste superheld aller tijden: The Flash. Raak je je levens kwijt? Dan word je achterna gezeten door The Black Flash: een manifestatie van Magere Hein die zich alléén richt op individuen die verbonden zijn met de Speed Force. Wees 'm te snel af voor een tweede kans én tien procent health.



Persona 3 (2006)
Reaper is een van de lastigste bazen in de game. Je moet minstens level 80 zijn wil je niet door deze vijand afgeslacht worden, en zelfs dan moet je nog van goeden huize komen om deze originele interpretatie van Magere Hein te overleven. Opvallend is vooral 't feit dat zijn zeis vervangen is door twee pistolen met extreem lange lopen. Pistolero!



Dante's Inferno (2010)
De Dood wordt gezien als een van de meest geduchte entiteiten ooit. Toch maakt zelfs hij geen kans tegen de passie en vastberadenheid van de mens, want hoofdrolspeler Dante weet onze vervaarlijke vriend al in het begin van de game uit te schakelen én z'n zeis te jatten. Bijna het tegenovergestelde van wat er in Castlevania gebeurt, dus.



God of War: Ghost of Sparta (2010)
Vaak wordt veerman Charon gezien als het Griekse equivalent van Magere Hein (in Chains of Olympus draagt ie zelfs een zeis) maar wie z'n mythologie een beetje kent, weet dat niemand minder dan Thanatos die rol vervult. Hij is niet voor niets de God van de Dood! Met z'n zwarte gewaad, haren én vleugels stelt hij stilistisch ook allesbehalve teleur.

COMICS: MISTRESS DEATH

Op het gebied van comics heeft niemand meer versies van Magere Hein in z'n assortiment dan DC Comics. Niet alleen omdat de verhalen van DC zich afspelen in een zogenaamd 'multiversum', maar ook omdat elk universum meerdere, specifieke incarnaties van de Dood bevat, ieder met de taak om specifieke zielen naar het hiernamaals te begeleiden.

Zo focust The Black Flash zich speciaal op superhelden die verbonden zijn aan The Speed Force, zit The Black Racer wezens als The New Gods op de hielen, heeft de krachtige Nekron het vaak op The Green Lantern Corps gemunt en is Death in de Sandman-serie een schattig en bijdehand gothic meisje.

Toch is het de interpretatie van Marvel Comics die het meest beklijft, mede vanwege haar sexy design in haar Mistress Death-vorm (een bleke, rondborstige dame met Dia de Los Muertos-makeup) en de verknipte liefdesdriehoek waar zij deel van uitmaakt. Weet je waarom Thanos (je weet wel, die paarse eindbaas waar The Avengers het tegen op moeten nemen in de films) zoveel planeten wil vernietigen? Nou, omdat ie smoorverliefd is op Mistress Death, en hij haar denkt te kunnen versieren door zoveel mogelijk dood en verderf te zaaien. Ondertussen houdt zij echter ook de grofgebekte, vierde-muur-brekende, Deadpool aan het lijntje; hij heeft zoveel bijna-doodervaringen gehad, dat de twee iets te vaak met elkaar zijn gaan flirten. Ja, je leest het goed: Magere Hein blijkt gewoon een lekker wijf te zijn!





medium lagen videogames dusdanig onder vuur vanwege de slechte invloed die ze op de jeugd zouden hebben, dat extreme uitingen van dood (en geweld) liever vermeden werden (ten faveure van vrolijke, kleurrijke platform mascottes, uiteraard).

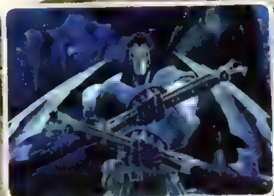
Vroege games als Death Race (1976) waren zelfs dusdanig primitief dat je alleen aan het promotionele artwork kon zien dat jij als de Dood speelde! Pas in Castlevania (1986) werd Magere Hein enigszins met respect behandeld: als een na laatste baas was hij een van de moeilijkste obstakels in de gehele game, wat meteen een precedent schepte voor latere videogames die eveneens een manier zochten om op effectieve wijze een extreem intimiderende vijand neer te zetten.

HARDE STRAF

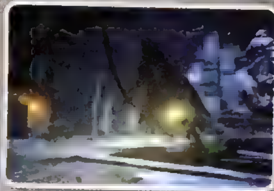
Tegenwoordig zijn games krachtig en diepgaand genoeg om zelfs verzonnen entiteiten als The Grim Reaper op artistiek verantwoorde wijze af te beelden én daadwerkelijk inhoud te geven. Het is mogelijk geworden om Mager Hein met nuance te behandelen, met als resultaat geweldige games als Grim Fandango (1998), dat de Dood op de hak neemt, en Darksiders II, waarin Magere Hein zelfs gepromoveerd is tot... held! Iets wat wellicht belachelijk klinkt, maar uiteindelijk echt niet gekker is dan de rol van grote vijand die we hem meestal toewijzen.

Ja, ondanks dat we hem vaak in een kwaad daglicht stellen en hem een onheilspellende look hebben aangemeten, is hij niet inherent goed of slecht. Hij ís gewoon. Doodgaan is immers geen harde straf of sadistisch ongeval; het is iets wat deel uitmaakt van het leven en ons ooit állemaal zal treffen.

Daarom hoeven we niet bang te zijn voor Magere Hein. Op de dag dat hij aan ons verschijnt, is het gewoon tijd om dat glimlachend te accepteren, z'n knokige hand te schudden en met hem mee te gaan. Tot die tijd echter, zullen we in games blijven fantaseren hoe bevredigend het is om 'm op z'n anorexia-achtige bek te meppen en 'm lekker de vinger te geven. Onze tijd is nog lang niet gekomen, klootzak! ✖



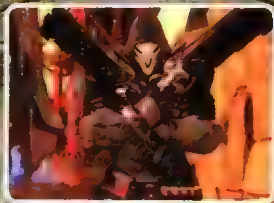
Darksiders II (2012)
Oh shit, Hein is naar de sportschool gegaan en is niet bepaald mager meer, boy! Als een van de vier Ruiters van de Apocalyps, hakt Death zich een baan door de onderwereld (met twéé zeisen) om de naam van z'n broer War te zuiveren en de mensheid weer tot leven te wekken. De stoerste Hein in dit lijstje. En volledig speelbaar.



Dragon's Dogma: Dark Arisen (2013)
Een van de engste videogame versies van de Dood vind je in de uitgebreide versie van Dragon's Dogma. Deze voormalige Arisen is de belichaming van de dood geworden in dienst van de onsterfelijke draak, en jaagt gretig op nieuwe Arisens. Z'n geruisloze aanwezigheid (en duister gat waar z'n schedel zou moeten zitten) maakt 'm extra angstaanjagend.



Diablo III: Reaper of Souls (2014)
Malthael was vroeger de Aartsengel van Wijsheid, totdat hij uit pure walging voor de mensheid zichzelf omdoopte tot de Engel des Doods, oftewel, de titulaire Reaper of Souls. Als eindbaas van deze uitbreiding is hij een extreem krachtige interpretatie van Magere Hein, met sikkels in plaats van zeisen.



Overwatch (2016)
Huurmoordenaar Reaper doet erg goed z'n best om alle karakteristieke trekjes van Magere Hein over te nemen om zoveel mogelijk angst bij z'n vijanden in te boezemen. Inclusief spookachtige manoeuvres en aanvallen die dodelijk zijn op korte afstanden. Alsof de Dood z'n hand op je schouder legt.



Deadbolt (2016)
Als een stijlvolle huurmoordenaar sluipt Magere Hein door de schaduwen, om snel en geruisloos de ondoden weer terug naar de onderwereld te sturen. De stealthy benadering van deze Engel des Doods heeft echter een zeer praktische reden, want ironisch genoeg kan ook de Dood in deze game het loodje leggen na slechts één treffer. Da's nieuw!

HELLO DARKNESS MY OLD FRIEND

MARVEL AVENGERS ALL

Wouter maakt de laatste tijd allemaal veranderingen mee in z'n leven (nieuwe woning, nieuwe ex, nieuwe baard), waar bovenop nog een grote tragedie komt die hem bijna de das omdeed: zijn geliefde Marvel Avengers Alliance stopt ermee. Lees het tragische verhaal...



De laatste weken van Marvel Avengers Alliance (MAA) voelen leeg en nutteloos. Alsof je het plafond schildert van een huurwoning waar je maar drie maanden gaat wonen. Want het ding met deze game was dat je altijd vooruitdacht, dat je speelsessies naar een groot einddoel toewerkten. Toen er eenmaal een einddatum aan het feestje zat dat ik al vier en een half jaar lang met veel plezier heb bijgewoond, was de fun er meteen compleet vanaf. Marvel Avengers Alliance, de game die ik nog langer heb gespeeld dan World of Warcraft, Halo 2 of Dragon Age: Inquisition, komt tot een onceremonieel einde en ik ben er best wel een beetje kapot van...

CAPTAIN COMMERCE

Marvel Avengers Alliance werd in maart 2012 gelanceerd om de release van The Avengers te promoten. Een Facebook-spelletje dat in het leven geroepen is om extra hype voor een film te genereren? Yup, dat klinkt als een vies commercieel plannetje waar nooit iets moois uit kan ontstaan, maar soms groeit er een zeldzame bloem uit een blikje op de vuilnisbelt.

Niet dat ik het meteen door had, want toen de belofte van verzamelbare superhelden en de hype voor The Avengers mij triggerden om MAA te proberen, was ik zeker niet meteen overtuigd. Vooral omdat de leercurve behoorlijk vlak was (aangezien elke wanker met een Facebook-account het moest kunnen spelen) maar ook omdat bepaalde tactieken pas later duidelijk werden, was dit zo'n game die doorzetters beloonde. Bovendien bléven er maar nieuwe dingen bijkomen: hoofdstukken van het verhaal, competities voor PVP, superhelden, power-ups, Daily en Simulator Missions, wapens voor je Agent en niet in de laatste plaats de Spec Ops.

SMOOTH OPERATOR

Ah, de oh zo slim verzonnen Spec Ops die er eigenhandig voor zorgden dat ik deze game 4,5 jaar lang af en aan bleef spelen, waren wat mij betreft de sleutel van Marvel Avengers Alliance's succes. Eén keer in de zoveel tijd kwam er een speciale missie die je binnen een maand moest zien te completen om nieuwe wapens en uiteindelijk een bijzondere superheld (het waren echt de beste, op de onmogelijk te halen poppekes

TACTICS: CRAPPY SPIN-OFF

Alvorens het franchise-killing Marvel Avengers Alliance 2 uitkwam, lanceerde Playdom nog een soort tussendeel op Facebook. Marvel: Avengers Alliance Tactics nam een aantal slimme ideeën van het origineel en mengde het met slechte ideeën, waarmee het eindresultaat niet meer dan een nice try was. Al na een paar maanden werd de game offline gehaald toen Disney games van hun eigen franchises overnam van Playdom. Het begin van het einde, zeg maar...

RIP: MIJN FAVO MAA-HELDEN



SABRETOOTH: Deze evil Wolverine deed vet harde schade en liet z'n tegenstander BLOEDEN!

MODERN ROGUE: Deelde flinke tikken uit en zoog health uit tegenstanders.

TASKMASTER: In de comics imiteert hij de vechtstijlen van iedereen, in MAA dan ook!

DOCTOR STRANGE: Toverde je helemaal de moeder en kon nog healen ook.

KITTY PRIDE: Kon onaanraakbaar worden en dan flinke schade uitdelen.



ANCE: EEN NECROLOGIE

tijdens PVP-competities na) te scoren. Om die missies te kunnen doen, had je een speciale resource nodig en als je je dagelijkse taken niet deed om deze te verkrijgen, dan kon je aan het einde van de maand weleens tot de pijnlijke conclusie komen dat je het niet ging redden... Het kwam zelfs voor dat een eindbaas gewoon te fucking moeilijk was om de Spec Ops te halen, omdat je bijvoorbeeld de juiste helden niet had, of hun level niet hoog genoeg was. Knalhard!
In zo'n geval kon je nog beslissen om voor échte cash gold te kopen, waarmee je de laatste opdrachten alsnog kon unlocken, maar liever deed je dat niet natuurlijk. Kortom, een Spec Ops-maand was echt een beetje spannend en zorgde er elke keer voor dat m'n - soms tanende - liefde voor Marvel Avengers Alliance weer aangezwengeld werd.

INSANE DUUR

Kijk, ik deed het allemaal voor de superhelden die je bij je team kon voegen, waarvan velen insane duur waren als je de Command Points die ze kostten omzet in cash of in manuren. Een Hank Pym of Vision bijvoorbeeld kostte je 200 CP, wat omgerekend bijna dertig euro is! Ja, daar schrik ik zelf ook van, want ik heb die shit nooit zo hard op papier gezien eigenlijk. Maar beter betaal je dat, want als je het in manuren wil verdienen, dan hebben we het echt over máánden lang sprokkelen. Aangezien er maar liefst 167 levelbare superhelden en -schurken te verzamelen waren (van Moondragon tot aan Nightcrawler) met elk hun eigen skills en soms meerdere outfits, logde ik kneitervaak in op Facebook... maar niet om sociaal te doen.

Het eindresultaat na 4,5 jaar spelen? Ik had 98 van de 167 characters unlocked. Met een groot deel van hen had ik verre van het maximum level behaald en ik had vooral full-priced helden overgelaten, want ja... die waren duur. Ik was dus nog lang, laaaaaaang niet klaar met deze game, maar Disney didn't give a fuck...

SPIRIT OF VENGEANCE

Sinds 30 september is Marvel Avengers Alliance verleden tijd en dat is eigenlijk de schuld van diens crappy-ass vervolg, dat nog maar een paar maanden geleden op mobile werd uitgebracht. Vooral omdat je hierin geen controle had op welke superhelden je wilde unlocken (je verdiende ze at random) was deze game nog niet half zo verslavend als z'n voorganger en presteerde het dus ook niet naar Disney's wensen. De mensen van Marvel Studios en Star Wars zijn het namelijk gewend miljarden binnen te trekken, dus dan ben je niet snel tevreden. Zoals ze het zelf zeggen: 'For more than four years, Marvel: Avengers Alliance has been one of DCPI's most successful games created for Facebook, and our hope was to continue the series with Marvel: Avengers Alliance 2, but the title has not met our performance expectations.'

"Ik was nog lang, laaaaaaang niet klaar met deze game, maar Disney didn't give a fuck..."

Het nieuws kwam bij mij best wel hard aan, weet je dat? Het spelletje trok me altijd door de werkdagen heen wanneer ik wat minder inspiratie had, wist me effe te focussen als ik tijdens het multitasken de draad kwijt was en was een prima bezigheid om bijvoorbeeld gedurende het kijken van een niet extreem boeiende serie te doen. Het was een guilty pleasure, maar ook méér dan dat. Een beetje zoals roken: je weet niet waarom je het doet, maar je vindt het fijn en het is eigenlijk best wel onvervangbaar. Maar goed, ook met roken heb ik kunnen stoppen, dus misschien, ooit, kan ik vrede hebben met het verdwijnen van Marvel Avengers Alliance. ✖

ALTERNATIEVEN?

Er zijn genoeg gratis Marvel-games, maar is er eentje die in de buurt komt van MAA? Nou, eigenlijk niet echt.
Marvel Avengers Academy is ware gratis poep waarin de 'gameplay' bestaat uit wachten of betalen (wel leuk geanimeerd).
Marvel Contest of Champions is een rip-off van de mobile fightinggame die Warner uitbracht voor Injustice: Gods Among Us.
Marvel Heroes is een soort Diablo die best wel okay is, maar is alleen op PC te spelen en niet in je browser.
Marvel Future Fight is eigenlijk het beste alternatief, met prachtig artwork en veel customization, hoewel die dan weer niet turn-based is. Hopelijk komt Disney dus nog met iets nieuws...

SCARLET WITCH: Deze rode madam deelde flinke buffs uit, had ook een outfit waarmee ze op Elizabeth Olsen lijkt.

ANTI-VENOM: Bij gebrek aan Venom zelf, was dit het beste alternatief.

CABLE: Had twee soorten stances, dus een dubbel aantal aanvallen.

ELEKTRA: Daredevils liefje stak haar vijanden helemaal lek.

HEIMDALL: Wilde je de bewaker van Asgard slaan, dan was er een dikke kans dat hij je aanval met een handgebaar doodleuk tegenhield.

KEIHARDE COMEBACK VAN JAPANSE BEURS
TOKYO GAME SHOW 2016

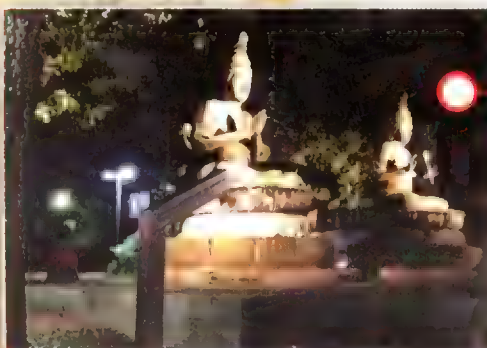


Af en toe begrijpen we Samuel niet met z'n affiniteit voor gekke, hyperactieve, Japanse games waar geen touw aan valt vast te knopen en die gemaakt lijken voor twee man en een paardenkop. Net terug uit Tokyo is zijn enthousiasme weer groter dan ooit, maar ditmaal snappen we 'm helemaal!

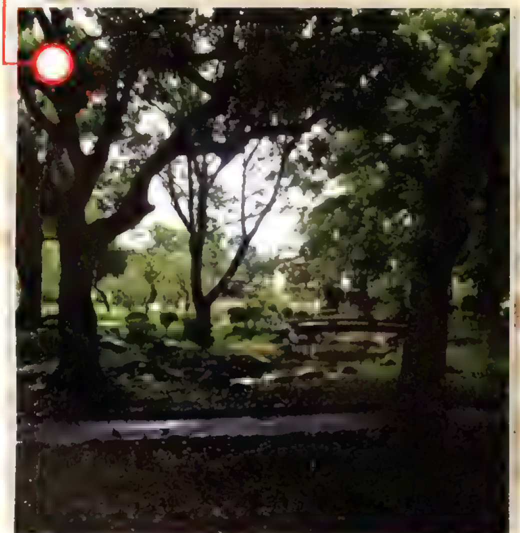
Japan is een ontzettend fascinerend land. Nieuwigheden worden er vaak als eerste omarmd, terwijl men tegelijkertijd krampachtig blijft vasthouden aan traditionele (en soms zelfs ronduit verouderde) conventies. Zo heb ik tijdens mijn derde verblijf in Tokyo nog van die ouderwetse telefooncellen gezien en ik kan jullie bevestigen dat veel bedrijven daar echt nog gebruik maken van de faxmachine. Het is een land met een rijke cultuur, waar net zoveel waarde wordt gehecht aan fysieke objecten als aan het (vaak digitaal) bevredigen van gemakzucht. Wellicht dat ik daarom zo'n obsessie heb voor dit land: het is één enorm vat vol prachtige, menselijke tegenstrijdigheden.

SERENE ERVARING

Om die rijke cultuur te eren (en daarmee ook het huidige Japanse gamelandschap nog beter te begrijpen) heb ik me in de stad zelf deze keer minder gefocust op de verleidelijke geek-trekpleisters zoals Akihabara, en meer op bijvoorbeeld de ***Boeddhistische en Shintoïstische tempels*** en ***shrines***. Mijn hotel lag vlak naast ***Shiba Park***, dat niet alleen bekend is door de Eiffeltoren-achtige Tokyo Tower die ernaast staat, maar ook vanwege het feit dat het geplaatst is op heilige grond en er vele shrines en tempels te vinden zijn. Daar een middagje rondlopen is dan ook een uiterst serene ervaring; eentje waarbij ik het niet kon laten om om de rust enigszins te verstoren met een Pokémon GO-sessie (en dat was het waard; ik ving vlak naast de Tokyo Tower een felbegeerde Farfetch'd, die exclusief in Azië te vinden is. Laat je horen, haters.) Het idee om de dag erna naar Ueno Park



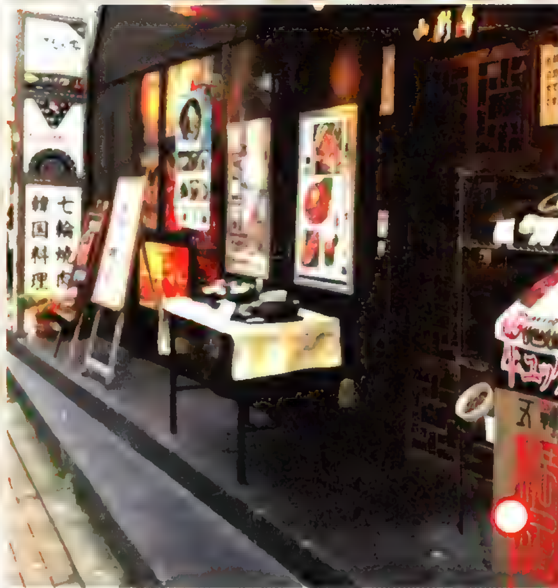






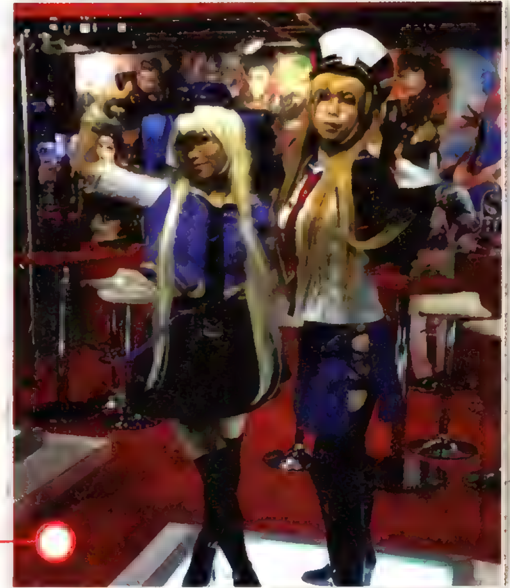






WARM, HEET & HITSIG

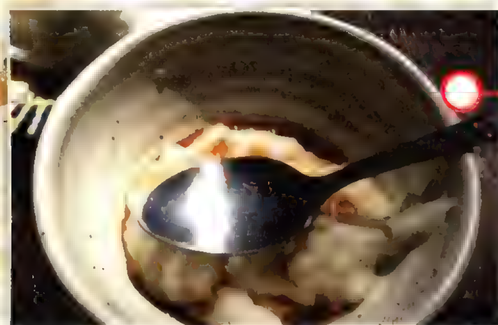
Waar de meeste mensen zich op verkijken als ze naar Tokyo gaan, is hoe ontzettend benauwd het daar kan zijn, want naast de temperatuur is, zeker in september, ook de luchtvochtigheid er bizar hoog. En dus zul je je daar kapot zweten, hoe kort je broek is.
Gelukkig weten Japanners zelf heel goed hoe vies hun eigen weer kan zijn, want het was onmogelijk om op de TGS rond te lopen zonder om de zoveel minuten een promotionele uchiwa (waaier) in je handen gedrukt te krijgen. Erg effectieve speeltjes, vooral voor een zweterd als ondergetekende. Ik liep dan ook continu te wapperen om mezelf koel te houden, wat natuurlijk niets te maken had met de grote hoeveelheid *booth babes* waar TGS nog wel gewoon mee durft te pronken!



te gaan (het 'Central Park' van Tokyo, waar dagelijks meer Pokémon GO-spelers te vinden zijn dan dat ik haren op m'n kin heb) liet ik vervolgens varen.

RIJST BEUKEN

Daarvoor in de plaats ging ik naar het spirituele centrum van de Japanse hoofdstad: de extreem imposante ***Senso-ji tempel***. De weelderige architectuur en metershoge oni-standbeelden bekeek ik met gepaste nederigheid, al wist het niet genoeg te breken met mijn Hollandse nuchterheid om mij daadwerkelijk tot de aankoop van wat lucky charms aan te zetten. Wel gaf ik al te graag m'n geld uit aan de vele, ***typisch Japanse eetgelegenheden*** die er op loopafstand te vinden zijn, zoals een geweldig ***yakiniku-restaurant*** (waar je zelf je dun gesneden stukjes vlees grilt) waar ik eindelijk wagyu-vlees heb mogen proeven. Kreun. Ook onvergetelijk was een klein, traditioneel tempura-tentje, waar ik ondanks de taalbarrière zo'n leuke tijd had met de bediening, dat ik aan het eind van de avond ***m'n eigen mochi*** (een zoet, plakkerig rijsttoetje) mocht maken door met een zware, houten staf op de rijst in te beuken. Iets wat ik met zeer veel enthousiasme deed, mede dankzij de vele highballs (whisky + Spa rood) die ik vlak daarvoor genuttigd had.



VIRTUAL REALITY

Uiteindelijk was ik natuurlijk met een andere reden naar de andere kant van de wereld gevlogen, en dat was om de nieuwste editie van de Tokyo Game Show mee te maken. Een beurs die zich ooit met gemak kon meten met de E3, maar tegenwoordig zelfs in de schaduw van de Duitse Gamescom lijkt te staan.
Gelukkig sloeg de TGS dit jaar harder terug dan ooit, zowel qua oppervlakte als qua activiteiten. Dit was ongetwijfeld te danken aan de grote focus die de industrie tegenwoordig legt op virtual reality, dat ook in Japan ***als een gek aan het scoren is***. Van powerhouses als Sony tot kleine indie-developers; de hoeveelheid stands waar je met een PS VR-, HTC Vive- of Oculus Rift-headset kon gamen, was indrukwekkend. Opvallend hierbij was wel dat men in Japan een heel ander soort VR-game prefereert dan in het westen... Waar de VR-demo's bij Gamescom zich bijvoorbeeld focusten op actie (zoals schieten of rijden) kon je op de TGS veel VR-versies beleven van visual novels, zoals het indrukwekkende **Project Hikari** (zie kader) en héél véél dating sims.

BIJLES

Een zeer, eh, interessante VR dating sim voor de HTC Vive was **Suwadon**, waarin ik in een lift stond met een knappe anime-man, die vervolgens zijn gezicht tegen het mijne aandrukte en allerlei lieve dingetjes begon te fluisteren. Ik, eh, was overduidelijk niet de doelgroep.
Op de (gigantische) stand van Sony probeerde ik daarna het beruchte **Summer Lesson** van »



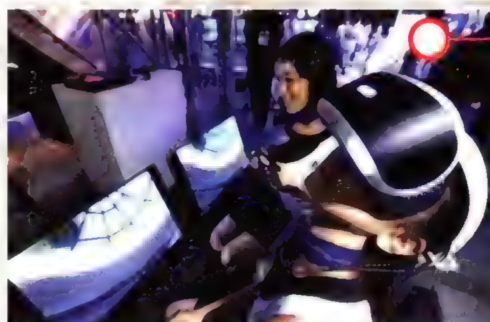




Bandai Namco, waarin je bijles moet geven aan een Japanse middelbare scholier en daar uiteindelijk een platonische (proest) vriendschap mee moet opbouwen. Er waren geen overduidelijke perverse elementen in de demo aanwezig, maar er werd absoluut een subtiele seksuele spanning gecreëerd door de intieme context. Niet geheel onverwachts was deze VR-demo dan ook een gigantische hit op de Japanse beursvloer.
Hilarisch was voor mij dan ook het moment dat een schattige Sony booth babe een bijna bejaarde man moest helpen met het opzetten van een PS VR-bril zodat ie Summer Lesson kon spelen, terwijl z'n vrouw er chagrijnig naast stond te wachten. Prachtig.

GROOTS

Het enige dat enger was, was **Resident Evil 7 in VR**, mede door een ontzettend gemeen schrikeffect aan het eind waarbij de vrouwelijke psychopaat haar kop laat zien in al haar rimpelige glorie. Het heeft mij er in ieder geval van overtuigd dat ik de volledige game gewoon lekker 'normaal' ga spelen, wil ik een hartaanval voorkomen.
De stand zelf was overigens prachtig. Een groot deel van Capcom's gigantische booth stond in het teken van Resident Evil, met als hoogtepunt *een replica van het vervallen huis* uit de VR-demo (het andere deel had betrekking op **Monster Hunter Stories**, dat ongetwijfeld meer gaat verkopen dan de Bijbel).
Naast die van Capcom waren de grootste booths op TGS overduidelijk van Bandai Namco en consolemaker Sony (Nintendo en Microsoft waren weer opvallend afwezig) maar bijna net zo groot was die van... 2K! Het gedeelte van de booth dat 2K alleen al aan **Mafia III** had gewijd, was omvangrijker dan de meeste stands op de hele beurs, wat een behoorlijke statement was.
Ook de prominente aanwezigheid van Konami was uiterst opvallend, mede omdat ze eigenlijk alleen maar **Metal Gear: Survive**, **Pro Evolution Soccer 2017** en de nieuwe **Yu-Gi-Oh!** in de aanbieding hadden.



BAMCO

Enfin, na de overduidelijke dominantie van Sony - die met de *PS VR* en speelbare pods met **Persona 5**, **Nioh**, **Final Fantasy XV** en **Kingdom Hearts HD 2.8** bijna iedereen wist te boeien - was Bandai Namco met gemak de grootste publisher op TGS. En het was duidelijk te zien waarom: naast games die volledig gericht waren op de specifieke smaken van het Japanse publiek (zoals dus Summer Lesson en Vita-shooter **Macross Delta Scramble**) heeft deze uitgever eveneens een ontzettend goed gevulde software-lineup klaarstaan waar ook het westen voor warm kan gaan lopen. De grootste game in hun arsenaal is uiteraard **Tekken 7**, dat met z'n prachtige graphics en gewich-

DE BESTE TGS-GAMES DIE WIJ WAARSCHIJNLIJK NOOIT GAAN ZIEN

YAKUZA 6

De Yakuza reeks is niet onbekend in het westen, maar gezien Yakuza 5 hier alleen digitaal werd uitgebracht, de prequel Yakuza 0 hier helemaal niet uitkwam én Sega niks gemeld heeft over een westerse release voor dit zesde deel, is de kans miniem dat we deze grootschalige openwereld game hier óóit gaan krijgen. Dood- en doodzonde, want deze PS4-exclusive lijkt een toffere Shenmue-achtige game te worden dan Shenmue 3.
Nieuwe minigames bestaan onder andere uit een online dating-simulator en, eh, het verkennen van Tokyo terwijl je op een baby past, wat echt véél leuker is dan het klinkt. Ook kun je in Yakuza 6 enkele volledige Sega klassiekers spelen, zoals Puyo Puyo, Out Run én Virtua Fighter 5! Zó meta.



VALKYRIA: AZURE REVOLUTION

Van de geweldige en onderschatte strategiereeks Valkyria (die turn-based strategie op innovatieve wijze combineert met real-time shooter actie) hebben we onlangs nog het toffe Valkyria Chronicles Remastered mogen ontvangen op de PlayStation 4.
Azure Revolution is echter een spinoff die qua verhaal niets te maken heeft met de serie en qua gameplay de formule omgooit: weg is de turn-based opzet. Azure Revolution combineert de actie van third-person shooters deze keer met de gameplay en worldbuilding van een grootse JRPG, met als resultaat een unieke hybride die we hier waarschijnlijk nooit zullen ontvangen.

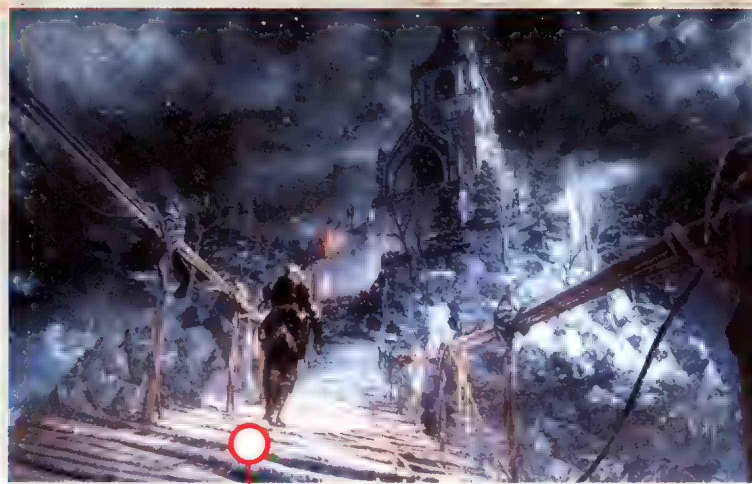


PUYOPUYO!! CHRONICLE

PuyoPuyo!! Chronicle oogt en speelt weg als een koddige JRPG, maar vervangt het typische turn-based vechtsysteem met de verslavende puzzelactie van de Puyo Pop-franchise, waarbij je vier boontjes van dezelfde kleur op of naast elkaar moet laten vallen voor een Tetris-achtige dopamine kick. Een combinatie die veel leuker is dan je denkt, mede omdat de grafische stijl (chibi: grote hoofden, kleine lichamen) te aandoenlijk voor woorden is, en het veel te lang geleden is dat we hier een goede Puyo Pop game hebben gekregen (Puyo Pop Fever in 2004!). Tegen alle verwachtingen in verscheen het enigszins vergelijkbare Puzzle & Dragons hier vorig jaar echter wél, dus laten we hard duimen voor deze!







tige fighting engine ongetwijfeld verkooprecords zal weten te breken. Een uitgebreide speelsessie bevestigde dit voorgevoel: de nieuwe Rage Arts zijn simpel en flitsend genoeg om nieuwkomers mee te verleiden, en ***Akuma van Street Fighter*** is dusdanig perfect naar het Tekken-universum vertaald dat ik de game ook wel wat Street Fighter-hartjes zie winnen. Zoals het mijne.

WOLVEN

Ook scoorde Bandai Namco in Japan hoge ogen met **Little Nightmares**, een prachtige platformer van een Zweedse ontwikkelaar, waarin je als meisje moet zien te overleven in een duistere, surreële en toch ook schattige droomwereld (zie PU 274).

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4: Road to Boruto wist de aandacht te trekken dankzij de plotselinge openbaring dat deze uitbreiding nieuwe verhaallijnen zal bevatten die speciaal voor de game geschreven zijn, en ***Dragon Ball Xenoverse 2*** wist mij blij te maken door personages uit de films én GT aan de cast toe te voegen. (Bandai Namco wilde het me niet officieel bevestigen, maar ik heb Omega Shenron voorbij zien komen!)

Toch heb ik de meeste tijd gestoken in de speelbare demo van ***Ashes of Ariandel*, de eerste van de twee DLC-packs voor Dark Souls 3**. Niet alleen wist het winterachtige leveldesign me enorm te boeien (de grond stortte in, de bomen kwamen tot leven, et cetera) maar ik heb eveneens ontzettend genoten van de uitdagende boss fight, waarbij ik het moest opnemen tegen een vrouwelijke krijger die beschermd werd door vier wolven. Zelfs na al die jaren blijft Dark Souls me verbazen en uitdagen, en ik verliet de Bandai Namco-booth dan ook niet totdat de baas verslagen was.

MOBIELTJES

Verder was 't erg leuk om te zien dat ***Titanfall 2*** een eigen stand had op TGS, al stonden daar nooit meer dan zes personen voor in de rij. Tja.

Ook vond ik het frappant om te zien hoeveel games er vertegenwoordigd waren die nog moeten uitkomen voor zowel de PS Vita als de PlayStation 3; die twee stervende platformen gaan nog behóórlijk wat ondersteuning krijgen in Japan, vooral in de vorm van RPG's. Op het gebied van mobile games viel het me tenslotte op dat Japan inderdaad in de ban is van games voor Android en iOS (zo'n veertig procent van heel TGS leek gericht te zijn op kleurrijke, flitsende mobile games), maar wat mij tegelijkertijd geruststelde was het feit dat de meeste en vooral grootste stands nog altijd in het teken stonden van PC- en (vooral) consolegames. Ja, mobile gaming is gigantisch, vooral in Japan, maar ook daar beseft men dat als ze diepgaandere ervaringen willen dan het verschuiven van gekleurde blokjes, ze zich toch moeten richten op bijvoorbeeld de PlayStation 4.

TGS 2016 heeft wat mij betreft aangetoond dat ze in Japan zelf ook nog niet helemaal weten waar nou precies de ware toekomst van gaming ligt, maar dat ze er sowieso deel van zullen uitmaken, waar en wat die toekomst ook moge zijn. ✖



MACROSS DELTA SCRAMBLE

Deze knallende game van Bandai Namco gaan we hier 110% nooit krijgen, want 1) het is exclusief voor de PS Vita (een platform dat hier dood is) en 2) de Macross serie is in het westen zo goed als onbekend. Wel kennen wij in het westen Robotech, een Amerikaanse animatieserie die het Macross bronmateriaal verbasterd heeft door het met twee andere Japanse mecha-anime te mengen.

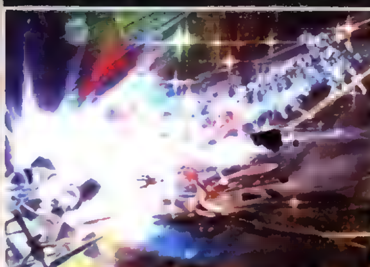
Toch zit ik eraan te denken om deze shooter te importeren, want wat is er vetter dan keiharde luchtbattles met straaljagers die in mecha kunnen veranderen? Bar weinig. Macross Delta Scramble oogt als Ace Combat aan de PCP. En dat wil ik, verdomme.



FATE/EXTELLA: THE UMBRAL STAR

Een Musou-game (lees: Dynasty Warriors kloon) in een scifi-jasje, waarin je het tegen honderden gezichtsloze cyberspace vijanden tegelijk opneemt, terwijl de felle kleuren en intense lichteffecten je als een kwijlende dwaas in je stoel achterlaten. De speelbare personages bestaan uit dusdanige clichématige anime rotzooi dat ik het idee krijg dat 't expres is en de gehele game satirisch commentaar is op het gebrek aan originaliteit in de Japanse geek-cultuur.

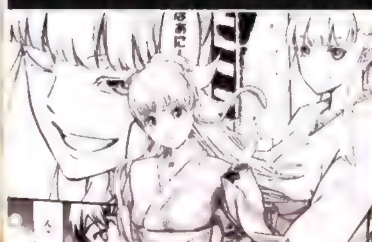
Hoe dan ook; de gameplay is snel, intens, belachelijk groots en ademde Musou, en het Matrix-sfeertje past daar verrassend goed bij. En *no way* dat dit naar 't westen komt.



PROJECT HIKARI

Niet zozeer een game, maar een uniek, interactief stukje software van Square Enix om comics en manga te lezen... nee, te ervaren in VR (op de HTC Vive om precies te zijn). Terwijl het verhaal wordt voorgelezen, stap je in de wereld van de strippanelen en kun je ze naar hartenlust manipuleren. Je kunt panelen uitvergroten, verkleinen en verplaatsen, en sommige momenten zijn volledig geanimeerd in 3D. Op andere momenten vallen de panelen juist weg, om plaats te maken voor belangrijke achtergrondtekeningen en om bepaalde verhaalelementen meer te benadrukken.

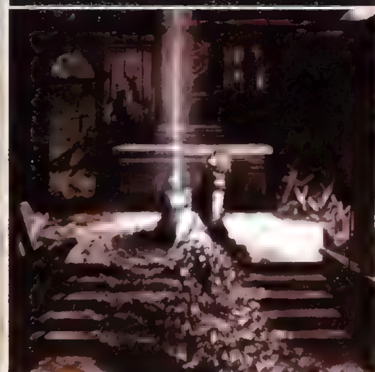
Project Hikari laat zien dat VR élke vorm van media meeslepender kan maken.

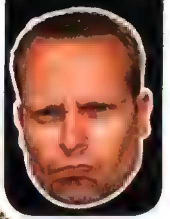


SHADOW OF LAFFANDOR

Is het een game? Een visual novel? Een serie muziekvideo's? Geen flauw idee, en de mooie dames op de booth van Warner Music Japan konden het mij ook niet uitleggen. Het enige dat ik weet, is dat het wekelijks nieuwe content zal krijgen, het gepromoot wordt als een 'music x RPG', de art werkelijk prachtig is én het de beste muziek bevat die ik op de gehele Tokyo Game Show heb gehoord.

Het komt niet naar het westen, en ik weet nog steeds niet wat het is, maar... ik wil het!






Aliens: Colonial Marines

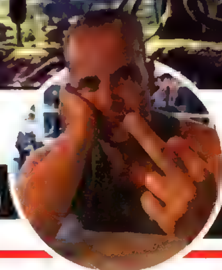

Fable

DE FIRMA 'LIST & BEDROG'


Mass Effect 3


No Man's Sky

Slechte games zullen altijd blijven bestaan. Fouten maken is immers menselijk. Maar van voorliegen en opgeklopte PR wordt JJ pissig. Hij was zelfs zo pissig dat ie een hele pagina opeiste voor zijn 100% JJ rubriek. En als JJ iets eist, kun je maar beter toegeven...



Tof toch, al die moeite die publishers doen om ons op de hoogte te houden over hun aankomende games? Bakken trailers, interviews en livestreams worden maandelijks over ons heen gegooid. Hartstikke leuk, en het draagt bij aan het opbouwen van het enthousiasme voor de release.

Maar dan moet die info wel kloppen. Anders verandert het langzaam opgebouwde enthousiasme bij launch opeens in grote teleurstelling en serieuze pijn in je portemonnee.

No Man's Sky

De marketingcampagne van No Man's Sky (NMS) liet de industrie weer eens van z'n 'slechtste' kant zien. Of moeten we zeggen 'gewiekste', of 'doortrapte'? De vooraf door velen als meesterwerk bestempelde game bleek uiteindelijk niks bijzonders te zijn geworden.

Critici gaven de media de schuld van de hype; die waren veel te enthousiast geweest. Maar een hype bouw je altijd op info die de makers en de PR vrijgeven. En check de reveal gameplay trailer van de E3 2015, leg die naast de uiteindelijke game, en je weet hoe iedereen door geestelijk vader Sean Murray en Sony op het verkeerde been is gezet.

Ik ga hier niet oplepelen welke beloften er allemaal NIET in NMS zaten. Het feit dat het beruchte gameforum Reddit een aparte topic van vele pagina's over alle valse beloften in NMS bevat, zegt wat dat betreft genoeg.

Sony speelt momenteel de vermoorde inschuld door te stellen dat ze geen invloed hadden op het proces en de pr-praat van Sean Murray. Maar al zou dat zo zijn, dan nog hadden ze in de laatste maanden voor de launch - toen ze weldegelijk wisten dat allerlei zaken niet klopten - die valse beloften met naam en toenaam kunnen melden.

Maar ja, spelletjes verkopen dan wel wat minder hè...

Klassiekers

Dit soort 'strooi-zand-in-de-ogen-acties' komen in de game-industrie helaas veel vaker voor. Denk aan 'klassieke' voorbeelden als Aliens: Colonial Marines, waar de demo totaal niet representatief was voor het eindresultaat, de zwaar opgepoetste trailer van Killzone 2, het voortdurende gezwam van Peter Molyneux rond Fable (en Goddus) en de gameplaytrailer van de laatste BioShock die niks te maken bleek te hebben met de uiteindelijke gameplay.

Denk je nou echt dat de makers niet wisten dat ze de waarheid geweld aandeden? Okay, misschien hadden ze toen nog de hoop dat het uiteindelijk allemaal (deels) nog goed zou komen. Maar waarom melden ze het niet zodra ze weten dat ze hun ambities niet waar kunnen maken, dat het anders wordt?

O ja, spelletjes verkopen...

E3 info

Leren van deze gebeurtenissen doet de industrie niet echt. Ik checkte bijvoorbeeld de persconferenties van de afgelopen E3 nog eens. Ook daar volop twijfelachtige info. Van de foto van de Xbox One Slim die niet bleek te kloppen tot de vele verhalen over 'games die elke keer anders zijn wanneer je ze speelt' en 'oneindige replayability'. Of neem de 'live' demo's die in veel gevallen nog steeds opgenomen, zwaar opgepoetst en totaal voorgeproduceerd zijn. Ik begrijp dat laatste wel; de demo van Final Fantasy XV liet zien wat er kan gebeuren als je echt live speelt, maar wees dan eerlijk.

Maar ja, spelletjes verkopen...

Geen pre-orders

Nog effe verder gaan? Prima, ik kom net op stoom. Herinnert iemand zich nog de beloften rond Destiny (diepgaande verhaallijn vol toffe characters en gevarieerde actie), Mass Effect 3 (een waanzinnig eind aan de trilogie) en Watch Dogs ('The Next Generation starts here')? Grote verhalen die niet waargemaakt werden.

Ik begrijp dat reclame maken draait om het zo positief mogelijk in beeld brengen van je product, en een beetje oppijpen mag best, maar je kunt ook te ver gaan. Met acties als bij No Man's Sky zorgt de game-industrie ervoor dat mensen steeds minder vertrouwen krijgen in de informatie vooraf. Het pre-orderen is mede daardoor volstrekt in elkaar gedonderstraald. Gamers zien dit, wij zien dit, nu de industrie nog! ✖

WAT KUN JE ZELF DOEN TEGEN PR-BULLSHIT?

- **Ga ervan uit dat trailers opgepoetst zijn en qua gameplay zo geproduceerd worden dat het er zo vet mogelijk uitziet.**
- **Maak gebruik van open bèta's, daar valt weinig te manipuleren.**
- **Bekijk de livestreams zodra de game uit is. Daar heeft de publisher weinig invloed meer op.**
- **Wacht tot de game uit is. Pre-orderen levert je soms wat extra's op, maar als je tot na de launch wacht met je aankoop, weet je zeker of alle beloften zijn ingelost.**

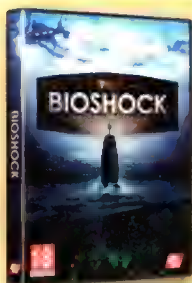
REMASTERS & COLLECTIONS

OUDE WIJN IN NIEUWE ZAKKEN?



De game-industrie weet dat 'verzamelalbums' altijd goed zijn voor een paar extra knaken in de kassa. Jan inventariseerde de belangrijkste game-remasters en verzamelaars voor dit najaar en vroeg zijn collega's naar hun interesse voor deze herhalingsoefeningen.

BIOSHOCK: THE COLLECTION



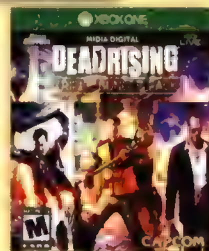
Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 42,99
Wat krijg je? Drie memorabele first-person action singleplayer games met een aangename scheut RPG, waarbij met name de unieke speelwerelden een diepe indruk op je zullen achterlaten. De drie games, nu in 1080p, weten bovendien horror, thriller, politiek en filosofie knap te verweven in de spannende verhaallijnen. Dit zijn drie klassiekers die geen gamer gemist mag hebben (ja, ook het licht ondergewaardeerde BioShock 2, baklap). Daarnaast zijn alle singleplayer add-ons, singleplayer DLC en Packs van de partij, en die zorgen bij elkaar bijna voor nog eens een volledige game qua speelduur. Met name Minerva's Den en Burial at Sea 1 & 2 zijn mini-klassiekers op zichzelf.

Wat is er verbeterd? BioShock 1 heeft de grootste grafische oppoetsbeurt gekregen, maar BioShock 2 zit eveneens een stuk strakker in z'n velletje. BioShock Infinite is feitelijk de PC-versie maar die zag er tijdens release ook al prima uit op de toenmalige consoles.

Extra's? Als je alle Golden Reels vindt in BioShock 1 krijg je toegang tot een gloednieuwe twee uur durende Director Commentary 'Imagining *BioShock*' van Ken Levine en Shawn Robertson. Zoinks!



DEAD RISING TRIPLE BUNDLE PACK



Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: $ 59,49
Wat krijg je? Je kunt dit Triple Pack vooralsnog alleen digitaal via de Amerikaanse Xbox One store binnen hengelen, maar dat is een kwestie van effe de instellingen aanpassen. Heb je dat gedaan, dan kun je op komische wijze zombies aan pulp rammen en creatief beschieten met Dead Rising, Dead Rising 2 en Dead Rising 2: Off the Record.

Wat is er verbeterd? 1080p en 60 frames per seconde is natuurlijk erg fijn voor deze heerlijk 'foute' games al oogt de eerste Dead Rising 1 nog steeds wat gedateerd.

Extra's? Voor de drie bovenstaande games krijg je de DLC-kostuumpjes erbij maar dat is het dan ook wel. Gemiste kans is het feit dat Dead Rising 2: Case Zero en Dead Rising 2: Case West schitteren door afwezigheid.



ASSASSIN'S CREED: THE EZIO COLLECTION





Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 44,99

Wat krijg je? De uitgebreide singleplayer campagnes én singleplayer uitbreidingen van Assassin's Creed II, Assassin's Creed: Brotherhood en Assassin's Creed: Revelations. De multiplayer die in Brotherhood werd geïntroduceerd en ook in Revelations zat, is logischerwijs niet van de partij.

Wat is er verbeterd? Alle drie de games zijn nu in 1080p te spelen en de graphics zijn op verschillende vlakken opgewaardeerd.

Extra's? Jazeker. Als aanvulling op de singleplayer zijn de korte films Assassin's Creed Lineage en Assassin's Creed Embers toegevoegd.



DUKE NUKEM 3D: 20TH ANNIVERSARY EDITION WORLD TOUR



Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 19,99
Wat krijg je? Deze klassieke first-person shooter wordt opnieuw uitgebracht naar aanleiding van de twintigste verjaardag van Duke Nukem 3D. Het spel was zo politiek incorrect en over de top dat het destijds alleen al daarom hoge ogen gooide. Vandaag de dag zou een dergelijke game minder in de smaak vallen, maar een hommage aan The King is natuurlijk altijd geinig.

Wat is er verbeterd? Het spel heeft nu een nieuwe 'True3D'-rendermodus, maar je kunt de game ook in zijn originele staat spelen. In beide gevallen oogt de boel behoorlijk gedateerd, maar dat is natuurlijk niet zo gek voor een game van twintig jaar oud. Het spel ondersteunt multiplayer met acht spelers en kent een co-op modus.

Extra's? Absoluut! Een hele nieuwe Episode genaamd Alien World Order, bestaand uit acht levels gemaakt door de oorspronkelijke ontwikkelaars. De levels kennen nieuwe vijanden, een nieuw wapen en de Duke-voice is ingesproken door de originele Jon st. John himself.



BATMAN: RETURN TO ARKHAM



Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 49,99

Wat krijg je? De geremasterde versies van Batman: Arkham Asylum en Batman: Arkham City, inclusief alle Game of the Year editie bonusmaterialen en downloadable content die ooit is verschenen.

Wat is er verbeterd? Flink verbeterde graphics, modellen, omgevingen, lighting effecten en shaders dankzij de power van Unreal 4. Beide games zien er zeer fraai uit!

Extra's? Nope, maar de bonusmaterialen en DLC content van beide games zijn al zeer toereikend.



LEGO HARRY POTTER COLLECTION (YEARS 1-4 & YEARS 5-7)



Platform: PS4
Prijs: € 49,99

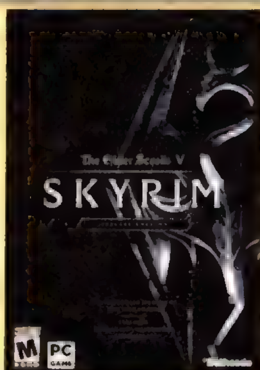
Wat krijg je? De twee koddige LEGO Harry Potter games samen op een schijf. En ja, hij is enkel beschikbaar voor de PS4. Years 1-4 zijn gebaseerd op de eerste vier boeken, en Years 5-7 op de laatste drie, uiteraard met de bekende LEGO-game knipoog. Daarnaast krijg je twee DLC Packs erbij, bestaande uit tien personages en vijf extra spreuken.

Wat is er verbeterd?
Deze grafische oppoetsbeurt zorgt voor verbeterde graphics en omgevingen, betere belichting en mooiere visuele effecten

Extra's? Neen.



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM SPECIAL EDITION



Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: Ongeveer € 50,-

Wat krijg je? De beroemde open-wereld RPG die er met meer dan 200 Game of the Year awards vandoor ging, inclusief alle post-launch DLC waaronder Dawnguard, Hearthfire en Dragonborn.

Wat is er verbeterd? Grafisch is de game er flink op vooruitgegaan, met name als je de game op console speelt. Dus kun je onder meer rekenen op scherpe beelden, volumetric god rays, dynamic depth of field, screen space reflections en nieuwe shaders voor water en sneeuw.

Extra's? Alle versies krijgen uitgebreide mod-support. Dat betekent dat je feitelijk oneindig van nieuwe content van de community kan genieten zoals nieuwe quests, environments, characters, dialogue, armor, wapens en meer.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED



Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: Gratis bij de Legacy Edition van Infinite Warfare

Wat krijg je? Voorlopig 'krijg' je deze langverwachte remaster alleen als je de Legacy Edition van Call of Duty: Infinite Warfare aanschaft, en die is een whopping negen tientjes! Dan bemachtig je de inmiddels klassieke single-player campaign met legendarische missies als 'All Ghillied Up', 'Mile High Club', en 'Crew Expendable', alsook multiplayer met tien klassieke maps en dedicated servers.

Wat is er verbeterd? De game is flink onder handen genomen en kent onder meer verbeterde texture-resolutie, high-dynamic range belichting, verbeterde animatie en hoogwaardigere audio.

Extra's? Nope. ✖



GEEN JJ EN FLORIAN?
Zowel JJ als Florian gaven aan geen Remasters/Collections te gaan spelen: 'Als er nog zoveel mooie, originele spellen uitkomen hebben we echt geen tijd voor remasters.'


TIME BANDIT

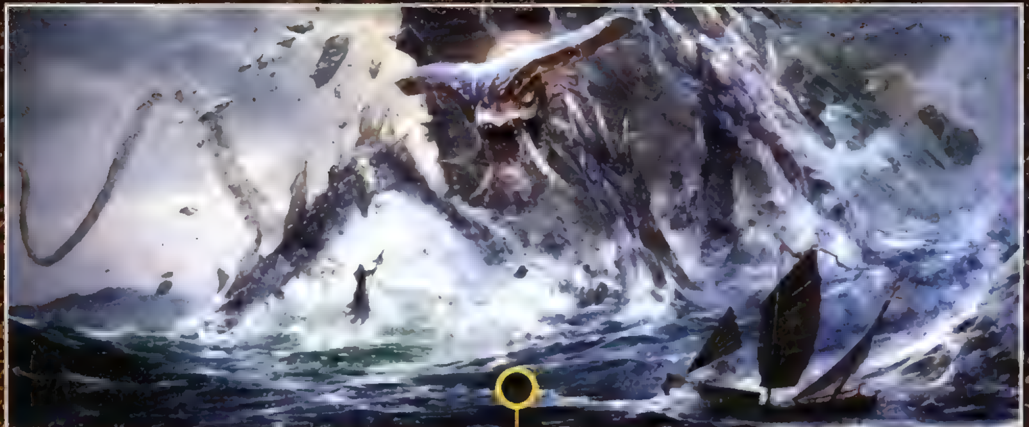


GESLAAGD RUNESCAPE COMMUNITY EVENT

RUNEFEST 2016

Tien jaar nadat Marvin RuneScape voor 't laatst aanraakte, blijkt deze MMORPG hotter dan ooit. Na de zevende editie van RuneFest, volgend op het 250 miljoenste aangemaakte spelersaccount, weet hij waar die nog steeds groeiende populariteit aan te danken is.





Een parkje gelegen aan de Londense Theems huisvestte dit jaar een grootse samenkomst van nerds en ontwikkelaars, en ik mocht als een van de weinige journalisten deze zevende editie van RuneFest bijwonen. Een feestje werd het zeker, want de hartverwarmende community (van achtjarigen tot zestig plussers) en een enthousiaste groep ontwikkelaars hebben RuneScape de laatste jaren nieuw leven ingeblazen.

AANKONDIGING GALORE

RuneFest wordt allereerst georganiseerd om de RuneScape-community te vieren, en dat gebeurt onder andere met een hele rits aan ***aankondigingen van toekomstige content***. Ontwikkelaar Jagex kwam in de persoon van onder andere David Osborne het podium op om te praten over RuneScape Expansions.

In plaats van een wekelijkse update die wat kleiner van omvang is, gaat Jagex in 2017 elke drie maanden een grote Expansion uitgeven, die telkens gepaard zal gaan met een nieuw gebied. De eerste komt in juni en is ***woestijnstad Menaphos***. Rond die tijd zal ook de maximum Slayer-skill naar level 120 worden verhoogd (de eerste skill boven de 99).

Maar dat was nog lang niet alles: de bank gaat compleet op de schop met meer opties, er komt een Pet Park, een dynamisch weersysteem, mining & smithing wordt vernieuwd en er komen langverwachte Evil Dave- en ***Elder God quests***. Geen idee of jij ervan uit je dak gaat; het publiek tijdens RuneFest in ieder geval wel. Gelukkig kunnen spelers ook dit jaar al de nodige vettigheid tegemoetzien, want deze maand komt er een uitbreiding van het onlangs toegevoegde gebied The Arc, en in november en december kunnen spelers met Bankbidders blind bieden op de banken van gebande spelersaccounts (een soort Storage Wars). Verder zullen vernieuwde clue scrolls spelers naar nog onbekende schatten leiden en nieuwe quests voor de rest van de wereld (met als grootste Sliske's Endgame) zorgen ervoor dat iedereen nog meer vorm kan geven aan zijn eigen RuneScape verhaal.

COMMUNITY BOVEN ALLES

Onzettend tof, al die nieuwe content, maar wat mij nog het meest opviel tijdens de presentatie was de ongekende dynamiek tussen ontwikkelaar en spelers, mooi geïllustreerd door de constante interactie tussen presentator en publiek. Spelers hebben voor aanvang van het evenement gestemd op wat ze het komende jaar willen zien, en elke toevoeging aan de game is goedgekeurd door minstens driekwart van hen. Dat is ook waarom al die ***nerds*** zo enthousiast waren toen Slayer 120 werd aangekondigd, en daarom durven de meest in zichzelf gekeerde gasten hier wél gewoon op ontwikkelaars af te stappen en ontstaat er echt een dialoog.

Na een gesprek met Head Content Designer Mark Ogilvie werd mij tevens duidelijk waarom RuneScape tien jaar geleden een gigantische dip kende, terwijl men nu zo'n groots evenement rond de game kan organiseren: er wordt veel directer met de speler gecommuniceerd en het ons-kent-ons-gehalte van RuneFest is daardoor gigantisch toegenomen.

Weggeweest is RuneScape nooit, maar de MMORPG heeft zichzelf in alle opzichten opnieuw uitgevonden. ✖





ALLE LAUNCHGAMES GETEST

PLAYSTATION VR IS IN THA HOUSE!

Jubel, juich, hosanna, falderalderie! Na de HTC Vive en de Oculus Rift ligt ie dan eindelijk in de winkels: Sony's PlayStation VR. Florian en Jan speelden zich helemaal suf en leggen alle launchgames langs de virtuele meetlat.



Dat de PSVR een fraaie headset is voor de PS4-gamers, lijdt geen twijfel. Maar niet iedereen heeft alle info scherp op het netvlies. Wat krijg je nou eigenlijk voor die 399 euro en 99 eurocent? Wat moet je eventueel nog extra aanschaffen? Wat zijn de beste launchgames? En is die shit een beetje eenvoudig te installeren? Op al deze vragen, en meer, krijg je de komende vier pagina's antwoord!

DE BELANGRIJKSTE PS VR LAUNCHGAMES

RIGS: MECHANIZED COMBAT LEAGUE



Rigs is na Killzone: Mercenary pas de tweede game die Guerrilla Cambridge heeft gemaakt, maar het is absoluut een must-have voor PlayStation VR geworden.

De game valt het best te omschrijven als een basketbal multiplayer shooter. Spelers nemen plaats in een vette mech en scoren punten wanneer ze door een ring springen. Je kunt pas scoren als je volledig bent opgeladen en dat doe je door power-ups te pakken en door spelers van het andere team kapot te schieten. Als je doodgaat, ben je alle verzamelde power-ups kwijt en respawn je op spectaculaire wijze opnieuw in het speelveld.

Je moet als een malle schakelen tussen aanvallen en verdedigen en het geeft een gruwelijke kick als je in je mech net op tijd door de ring kunt springen, of een tegenstander uit de lucht schiet nét voordat ie kan scoren.

De actie is erg snel en dus zou ik je Rigs niet aanraden als eerste VR-ervaring, maar als je er een beetje aan gewend bent, is dit de game die je blijft spelen. Ik kan niet wachten om online te gaan en daag iedereen bij deze uit. Bring it on, bitches!





REZ INFINITE



Het originele Rez voor de Dreamcast (2001) was als hipster cult-hit zijn tijd ver vooruit. Rez Infinite is in feite die game van toen; opgepoetst, aangevuld en aangepast voor VR.

Het resultaat is een muzikale LSD-trip, waarbij je als het ware 'zweeft' door rare ruimtes gevuld met lijntjes, vormpjes en vlakken. Op de beats van opzwepende muziek schiet je op voorbijvliegende wezens, die daarna in vierkantjes uiteen spatten waar je dan ook weer op schiet.

In basis is deze game een on rails shooter, maar door de muzikale omlijsting die reageert op jouw acties, kom je in een flow die in VR natuurlijk alleen nog maar versterkt wordt.

Speciaal voor de VR-versie van Rez Infinite heeft bedenker Tetsuya Mizuguchi een compleet nieuw level gemaakt: Area X, waarin je volledig vrij rond kunt zweven en in 360 graden kan ronddraaien! Dit voelt zo relaxed, zo psychedelisch, zo... *out of this world*... waanzinnig!

Rez Infinite is bizar en prachtig tegelijk, al zal het niet voor iedereen zijn. Als je de neiging hebt om misselijk te worden van VR, dan kun je bij Rez: Infinite maar beter een teiltje bij de hand houden. Ben je echter goed bestand tegen de nieuwe techniek, dan is deze titel dé ultieme trip.



DRIVECLUB VR



Wie had ooit gedacht dat DriveClub ondanks z'n dramatische launch zou uitgroeien tot een van de beste racegames voor de PS4?

Evolution Studios ging hard op z'n bek toen bleek dat de hele online functionaliteit een aanfluiting was, maar in de maanden daarna werd de hele boel meer dan recht getrokken. Helaas bleek het te laat voor de Britse ontwikkelaar, maar op de valreep maakte het team toch nog effe de kers op taart: DriveClub VR!

DriveClub VR is geen een-op-een VR-versie van de oude game, want er zitten daadwerkelijk nieuwe tracks en auto's in. Het is ongelooflijk knap hoe men het voor elkaar heeft gekregen om deze game in VR op relatief simpele hardware te laten draaien. DriveClub speelt als een tiet. Binnen no-time stoof ik over de circuits en door VR wordt het allemaal nog vele malen spectaculairder. Je ziet wel dat de grafische toeters en bellen zijn uitgezet om de framerate hoog te houden, maar als je midden in een race aan het vechten bent om de eerste plaats merk je daar niks meer van.

Wel is 't mega nep dat ook bezitters van het originele DriveClub opnieuw 40 euro moeten neerleggen voor DriveClub VR. Het is een rip-off van heb ik jou daar... maar stiekem z'n geld wel waard.





BATMAN: ARKHAM VR



Twee tientjes voor een game van anderhalf uur (plus een dik uur aan bonuscontent). Is dat te duur?

Je zult echt zelf moeten overwegen of je twintig euro uit wil geven aan zo'n korte game, maar feit is wel dat Batman: Arkham VR het vetste is dat ik tot nu toe op VR-gebied beleefd heb.

Eigenlijk wil ik er niet te veel over verklappen, want zeker in dit geval is zien pas echt geloven, maar dichterbij 'de Batman zijn', ga je voorlopig niet meemaken.

Doordat je alles vanuit first-person ziet, je overal met je neus bovenop zit en alle handelingen uitvoert die Bruce Wayne ook doet als hij de Batman is, voel je je helemaal de grimmige detective/misdaadbestrijder.

In Arkham VR ga je overigens niet knokken, maar moet je met je bekende gadgets in CSI-style een moord oplossen. Het ziet er allemaal zo absurd mooi en gedetailleerd uit, dat je eeuwig bovenop de daken van Gotham City zou willen blijven staan!

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD



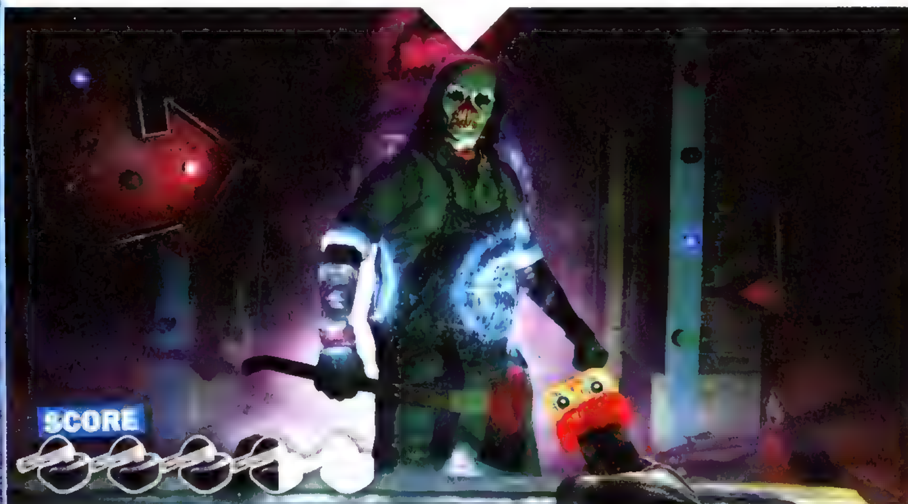
Rush of Blood is een spin-off, waarin je zittend in een rollercoaster schiet op alles wat beweegt, vooral op die enge, lelijke tyfusclown die je al kent van Until Dawn.

In deze on rails shooter zit je met twee guns in een mijnkarretje terwijl je wordt aangevallen door allerlei smerige, freaky types die je zo snel mogelijk moet neerknallen. Na elke scène rijdt je karretje weer een stukkie verder en begint de horror opnieuw.

Onderweg schiet je op power-ups voor andere wapens en munitie, maar pas ook op voor onverwachte aanvallen en schakelaars die je op tijd om moet zetten om de goede kant op te gaan.

Zo'n jankerd als Tjeerd ben ik niet, maar ook bij mij liep het zweet door m'n bilnaad tijdens het spelen van Rush of Blood. De game zit vol met jump scares en tijd om effe bij te komen, krijg je niet.

Het spel is aan de korte kant, maar verder perfect om je bange vrienden keihard mee uit te lachen.



WAT ZIT ER IN DE DOOS?

PlayStation VR kost 400 euro. Je krijgt dan uiteraard de headset, alle benodigde kabels voor de aansluiting op je PS4 en een demo disc. Er zit daarnaast een extra kastje bij dat je tussen de PS4 en PlayStation VR aansluit. Deze splitst het beeld, zodat mensen mee kunnen kijken op de tv. Daarnaast berekent het kastje extra frames, zodat de PS4 alles slechts hoeft uit te zenden op 60fps, maar de beelden in de headset 120fps zijn.

PlayStation VR mag dan technisch een stukje minder hoogwaardig zijn dan de Oculus Rift en HTC Vive; door slimme software komt het aardig dichtbij dezelfde toffe ervaring.



BATTLEZONE



Battlezone is een klassieker uit de arcadehal, die diverse iteraties kende en nu opnieuw voor PS VR opduikt.

In principe doe je niet zo heel veel anders als *back in the days*: je rijdt rond met een tank en je knalt op alles wat beweegt. Niks meer en niks minder.

De vormgeving is aangenaam, zo rondrijdend in arena-achtige omgevingen die nog het meest weghebben van de werelden uit Tron. De cartooneske vormgeving met felgekleurde lijntjes en eenvoudige vlakken past prima bij de laagdrempelige gameplay.

Je kunt afwisselen tussen een mitrailleur en een kanon die je leegschiet op verschillende vijanden. Zo zijn er vijandelijke tanks maar er vliegen ook allerlei drones door de lucht en er staan turrets van een afstandje op je te knallen.

De potjes beginnen rustig maar worden al snel hectisch. Weet je echt effe niet meer waar je het zoeken moet, dan zet je een EMP-granaat in om alle vijanden te laten ontploffen.

De game is zogezegd supersimpel maar ook zeer verslavend vanwege de four player drop in, drop out co-op optie.

Het Triple A-prijskaartje is echter wel wat gortig.



COMFORT, PLUG & PLAY

PlayStation VR is super comfortable. De Oculus en Vive zitten als een soort skibril op je hoofd, maar PlayStation VR heb je meer op als een pet, waarbij het scherm voor je ogen hangt. Hierdoor sluit de headset niet zo goed af als zijn concurrenten, maar is ie wel relaxter om langer op je hoofd te hebben.

PlayStation VR is daarnaast volledig plug & play en gemakkelijk aan te sluiten via een USB-poort op de PS4. Je hebt niet eens een tv of beeldscherm nodig, want ook het dashboard van de PS4 zie je gewoon in de headset. Ook niet-VR-games kan je op deze manier spelen en het virtuele tv-scherm is aan te passen qua formaat. Zo simuleer je als het ware een gigantische tv voor je! Een leuke extra, al valt de lage resolutie wel heel erg op in dit geval.

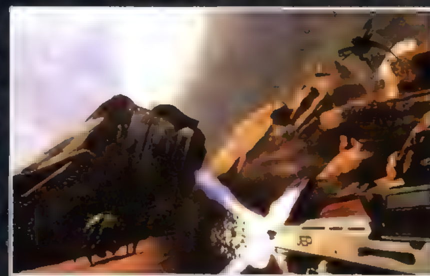


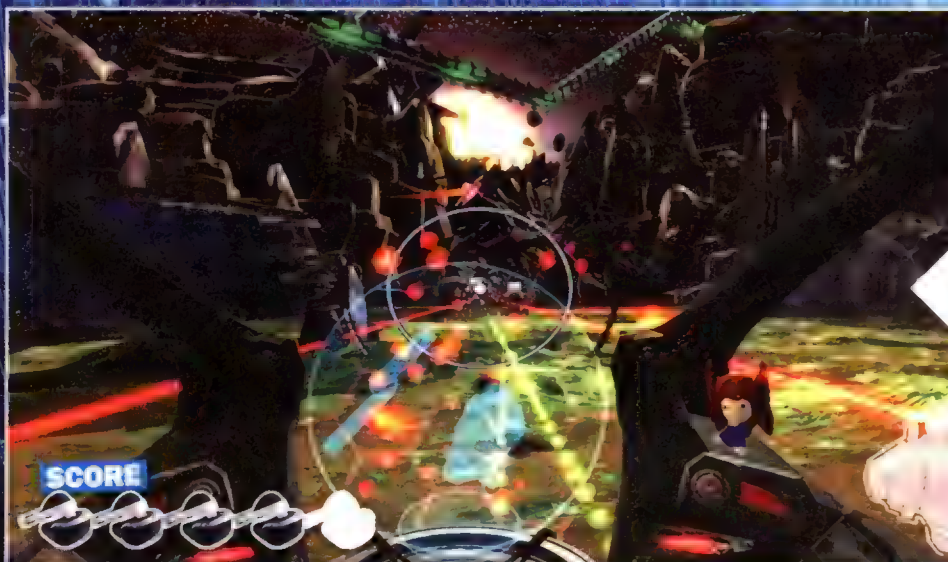
WAAR IS DE KILLER-APP?

Toen de allereerste Xbox uitkwam, was daar Halo. Een nieuw Nintendo platform kent steevast een Super Mario of Zelda launchtitel. En een PlayStation haal je onder andere in huis voor games als Gran Turismo, Ratchet & Clank en Uncharted.

PlayStation VR mist op dit moment zo'n killer app; zo'n game die iedereen en je moeder gespeeld MOET hebben. Datzelfde geldt overigens ook voor de Oculus Rift en HTC Vive.

De aankomende shooter Farpoint, al dan niet gespeeld met de kekke PS VR Aim controller, heeft de potentie van een killer app... als de makers de tijd en de middelen krijgen er een waanzinnig dikke game van te maken. Shooters appelleren aan de massa en in VR, als eenzame soldaat in een buitenaardse wereld, kan Farpoint een heel bijzondere ervaring opleveren.





SUPER STARDUST ULTRA VR



Super Stardust HD was niet alleen de allereerste game met trophies ooit, maar ook een meesterlijke twin-stick shooter.

Super Stardust Ultra komt nu naar PlayStation VR, maar is compleet anders dan je zou verwachten. Want nu neem je zelf plaats in de cockpit van je vliegmachine en ga je in first-person, in plaats van third-person, je vijanden te lijf. Het geeft letterlijk een heel andere kijk op de wereld en je zal de game opnieuw moeten leren spelen.

Met de sticks op je controller bepaal je nog steeds waar je naartoe gaat, maar je guns zitten vast aan je vizier. Je richt dus op de vijand door ernaar te kijken en dat zal best effe wennen zijn. Het zorgt waarschijnlijk bij beginnende VR-spelers ook voor de nodige desoriëntatie, maar laat dat je niet afschrikken. Je zal merken dat je brein er steeds makkelijker mee om kan gaan, en dan is Super Stardust Ultra VR mega spectaculair. Je schiet kogels en raketten af met je ogen, die shit is bruut!

MOVE CONTROLLERS & CAMERA

Heb je een PlayStation VR-headset gekocht, dan ben je er helaas nog niet. Je hebt namelijk ook de PlayStation Camera nodig voor het tracken van de headset. Dan komt er dus nog effe zestig euro bij. Maar als je optimaal wil genieten van een aantal games, zal je ook nog twee PlayStation Move controllers moeten halen. Heb je die niet meer liggen uit het PS3 tijdperk, dan ben je nog eens honderd euro extra kwijt. De prijs voor PlayStation VR is dus eigenlijk 560 euro als je helemaal compleet wil zijn!

De oude PlayStation Move controllers werken overigens net zo goed als de opnieuw uitgebrachte versie, al zal de batterij wel een stuk minder zijn, zes jaar na de originele release.

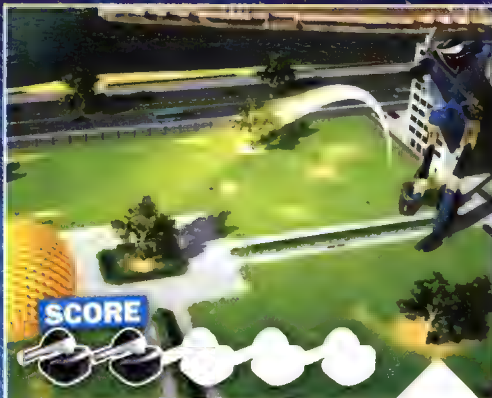


NOG MEER VIRTUEEL VERMAAK



PS VR WORLDS

Na maanden spelen met de Oculus Rift en HTC Vive kunnen we met zekerheid zeggen dat het aan andere mensen laten zien van VR bijna net zo leuk is als zelf VR checken.
PS VR Worlds is de perfecte showcase voor PlayStation VR en is een verzameling van vijf verschillende techdemo's die Sony de afgelopen tijd heeft gebruikt om de pers enthousiast te maken voor VR. Vooral de twee demo's van The London Heist moet je gespeeld hebben, maar ook de rest is je geld absoluut waard.



100FT. ROBOT GOLF

100ft. Robot Golf is een weirde game waarin je een potje kunt golfen met dertig meter hoge robots die het niet zo nauw nemen met het aanrichten van flinke schade aan hun omgevingen. Als er een gebouw in de weg ligt van je bal, dan ram je het gebouw toch in elkaar?
Verwacht geen hoogstaande game, maar het is best leuk om mayhem te veroorzaken met de robots terwijl je een hole in one probeert te scoren.



TUMBLE VR

Tumble was een van de weinige leuke PlayStation Move games voor de PS3 en inmiddels is er een nieuw deel beschikbaar voor PlayStation VR. In de game moet je torens bouwen met lastig vormgegeven blokjes. VR helpt daarbij heel erg omdat je nu in real time de toren van alle kanten kunt bekijken.
Het is niet direct de meest spectaculaire game, maar 't geeft wel een goed idee hoe secuur je kunt zijn in VR. Een aanrader als je vaste handen hebt en van puzzels houdt.

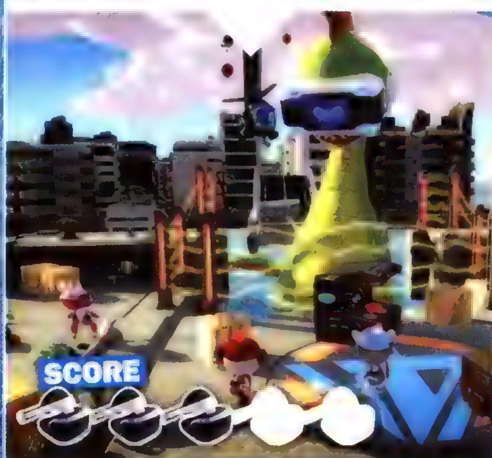
EVE VALKYRIE

EVE Valkyrie was een launchgame voor de Oculus Rift en doet nu ook de PlayStation VR aan. De game is in basis een soort World of Tanks-achtige multiplayer shooter, alleen dan in space én met bloedmooie graphics.
Het toffe is dat je echt het gevoel hebt in een ruimteschip te zitten en de dogfights zijn waanzinnig. Echter, het is eeuwig zonde dat de game geen meeslepende singleplayer modus kent, vol intriges en spannende missies. Wat overblijft is een oersimpel schietspel-in-space in een heel mooi jasje.
Absoluut vermakelijk en spectaculair, maar die initiële euforie zal snel afnemen, denken we.



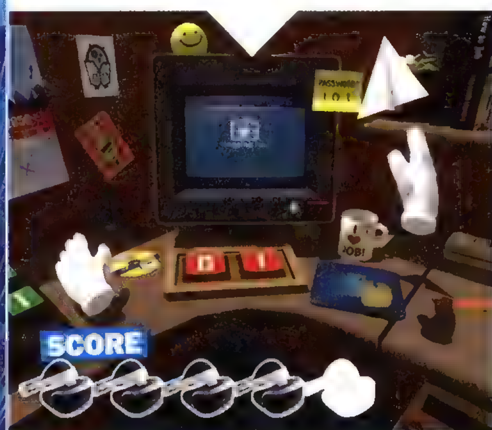
PLAYROOM VR

Playroom werd gebruikt om aan te tonen wat er mogelijk is met de DualShock 4 controller, maar heeft nu een update gekregen voor PlayStation VR.
Er zijn verschillende nieuwe minigames beschikbaar en het leuke van PlayRoom VR is dat de games bedoeld zijn voor multiplayer op de bank! Eén speler heeft de VR-headset op en ziet daadwerkelijk een ander beeld dan de andere spelers op de bank met een controller in hun handen. Lachen als je een paar vrienden over de vloer hebt én helemaal gratis!



JOB SIMULATOR

Job Simulator speelt zich af in de verre toekomst waarin al het werk dat mensen gewend waren te doen, al lang is overgenomen door robots. Niemand heeft nog een baan, maar gelukkig kan je naar het Job Simulator museum gaan en het werk alsnog ervaren zoals het vroeger ging.
Je kunt chef, kantoormedewerker, automonteur en winkelbediende worden en dit op hilarische manier naspelen. Je kunt werkelijk alles verkeerd doen, maar het maakt allemaal geen fuck uit, want in Job Simulator gaat het om pure fun. Terecht een van de grootste hits op de HTC Vive, en nu dus ook beschikbaar voor PlayStation VR!



GA JE HEM HALEN?

Haha, is dat een serieuze vraag? Natuurlijk ga ik PlayStation VR halen! Ik vermaak me ontzettend goed met de andere VR-headsets en al zijn die technisch een stuk geavanceerder; ik verwacht de vettere games op PlayStation VR. Sony kan VR als geen ander gaan pushen en dat heeft de nieuwe techniek ook hard nodig. Kom op met die games, dan volgen de gamers vanzelf.





Ik ga hem zeker halen, simpelweg omdat PlayStation VR de minst prijzige is van de drie. De plug & play aanpak is prettig, en als iemand games in het zonnetje kan zetten, is het Sony PlayStation wel... al verwacht ik dat de echt vette games pas in de loop van 2017 het licht gaan zien.



PES 2017 VS. FIFA 17

Het is weer zover: FIFA en PES zijn uit, dus worden beide footies langs de meetlat gelegd door PU's dynamische analistenduo Graddus en Tjeer... Maar wacht. Waar is Tjeerd? En wie is die rare gast met die grote neus? Hmmm, als dat maar goed gaat...



Ja Tjeerd, het is weer zover: FIFA vs. PES! Welke game speelt het lekkerst? Wie heeft de meest authentieke voetbalsfeer? En, het belangrijkste, met hoeveel veeg ik je dit jaar van de mat? Ik moet overigens zeggen dat het je wel staat, zo zonder baard...



Ach, daar heb je hem weer. De man met de naam van een statische Wit-Russische verdediger uit een divisie waar ze nog met ballen met veters spelen. En jij gaat mij proberen wijs te maken dat je weet wat het beste voetbalspel is?



Hey Bassie, ben jij het! Tjeerd durfde zeker niet meer? Anyway: wat je zegt, klopt. Ik kan dit jaar namelijk niet duidelijk genoeg zijn: hoewel FIFA goed in elkaar steekt, speelt de echte voetballiefhebber PES 2017!



Volgens mij heb je Tjeerd te vaak ingemaakt met PES, want anders kan ik dit misplaatste zelfvertrouwen niet verklaren. FIFA is tenminste een footie voor iedereen en dat is slechts één reden waarom het een betere game is! Maar... laten we bij de gameplay beginnen!

VOETBALINSTINCT



Top! Dan kan ik je direct vertellen dat PES 2017 de beste PES sinds deel vijf is. En aangezien dát de beste voetbalgame ooit was, zal iedereen over tien jaar zeggen: 'Man, PES 2017. Dat was pas een game...'. De reden is simpel: alles is perfect in balans. Er zijn geen overpowerde tactieken of exploits, en je zult puur op voetbalinstinct moeten spelen. Dat, gecombineerd met de supersoepele controls, maakt PES 2017 dé game voor de purist.



Laat ik maar beginnen met je op dit punt een beetje gelijk te geven. Ik speel liever één potje PES 2017, dan één potje FIFA 17. De gameplay in PES is verrassender en dat maakt een wedstrijd net effe leuker. Wil je echter langere sessies spelen, dan is FIFA echt de way-to-go. Er is gewoon zoveel content, zoveel meer spelers en teams. Zeker met de uitstekende multiplayer blijft het een heel seizoen lang leuk. En vergeet The Journey niet!

PES is inderdaad niet voor iedereen. Vergelijk het met ganzenlever: heerlijk, culinair, maar voor velen waaay buiten hun comfortzone. FIFA 17 is wat dat betreft meer dan ooit een zak patat. Geen diepgang, geen finesse, maar het smaakt gewoon prima en spreekt met z'n hippe soundtrack de massa aan. Daarnaast is The Journey inderdaad een toffe toevoeging. Zullen we anders effe een potje doen? Mijn Chelsea tegen jouw Arsenal!



Ik heb honger gekregen van die patat-opmerking, dus ik lust je rauw!

VERSCHILLEN TUSSEN PES 2016 EN PES 2017

- Betere keepers, slimmere passing via het Precise Pass-systeem en betere balaannames
- Strengere scheidsrechters
- Nieuw transfersysteem in de Master League
- Verbeterde multiplayer

VERSCHILLEN TUSSEN FIFA 16 EN FIFA 17

- Nieuwe standaardsituaties, trager tempo, mogelijkheid om de bal af te schermen door verbeterd fysiek systeem
- Verhalende singleplayer met The Journey
- Wisselspelers in FUT zijn waardevoller door Selectie Uitdagingen
- Nederlands vrouwenelftal is present!



CHELSEA - ARSENAL 4-1 [FIFA 17]

Graddus: Koekoek! 1-0.

Bas: En 1-1. Koekoek!

Graddus: Pfff, een afstandsschot. De keepers zijn echt matig, man. Veel slechter dan in FIFA 16.

Bas: Valt wel mee.

Graddus: Hoppa, 2-1.

Bas: Hmmm, de keepers zijn inderdaad toch minder dan ik dacht...

Graddus: Oei, en da's 3-1. In 'jouw' game, Bas. Kom op!

Bas: Je bent echt Chelsea. Vieze counterploeg.

Graddus: Tja, je moet wat met deze stroperige gameplay. Ligt er soms lijm op de mat?

Bas: Je hebt dit al te vaak gespeeld, merk ik. Je speelt ook super defensief. Ik vind daar geen zak aan.

Graddus: Ennn 4-1. Defensief? Ik heb dertien schoten, tegenover zes voor jou. En ik heb 53% balbezit. Volgens mij hebben we een gevalletje zure druiven...

Bas: Ja ja, veel schreeuwen geeft je nog geen gelijk. FIFA 17 is in ieder geval beter dan FIFA 16.

Graddus: Ben ik niet met je eens. Buiten de kleine bugs door de nieuwe engine, voelt het allemaal ook te traag. Te lomp. En die keepers... Pfff.

Bas: Okay, laten we het dan eens over PES hebben...

FC WHITE

Weet je, FIFA blijft toch een beetje een game voor plastic fans. Van die gasten die alleen het EK kijken, maar geen idee hebben wie er in de spits staat bij IJsland. Voor hen is PES gewoon een stap te ver. Hier moet je je aanvallen zelf vormgeven, zonder gescripte inmenging van de computer. En voor zo'n ervaring offer ik graag wat gelicenseerde leagues op. Want zeg nou zelf: wie speelt er nou daadwerkelijk een potje FC Aarau tegen Galway United?

Toegegeven: de eerste balaanrakingen voelen zeker goed, al heb ik wel mijn oren eraf getrokken vanwege het irritante commentaar. De snelheid zit er soms goed in en grafisch is PES prima in orde. Toch ben ik na een paar potjes wel uitgekeken op FC White of hoe de generieke ploeg van mij dan ook mag heten. FIFA is veel diverser en daardoor interessanter.

Dat bedoel ik dus: vorm boven inhoud, Bas. Als de game zo lekker speelt, boeit het me geen reet of ik Kluivert of Kloibaard onder de knoppen heb. Natuurlijk voelt FIFA door z'n vele licenties veel completer dan PES. Maar bekijk het eens van de andere kant: FIFA heeft ongeveer een tien keer zo groot budget als PES, en dan komt EA met zo'n half-afgedraaide drol aanzetten? Om eerlijk te zijn vind ik het een aanfluiting. FIFA heeft echt nog wel een paar jaartjes nodig voordat ze alle kinderziektes in de Frostbite Engine hebben gladgestreken. Dat gezegd hebbende: potje PES?

Sorry: half-affe drol? EA neemt tenminste een paar gewaagde beslissingen die goed uitpakken voor de serie. PES 2017 daarentegen is slechts een kleine verbetering ten opzichte van het vorige deel. Een paar dingetjes zijn minimaal veranderd en daardoor net iets beter geworden. FIFA is véél beter geworden en daarom in mijn ogen weer de beste. De toevoeging van The Journey en nieuwe standaardsituaties is al meer vernieuwing dan heel PES 2017! Maar gooi maar aan, ik heb nog wat eer te herstellen!

AJAX - FEYENOORD 2-2 [PES 2017]

Graddus: Koekoek! En daar is de 1-0 alweer. Hmmm, dit voelt toch wel als een warm bad na dat stroperige FIFA, hoor.

Bas: Wat een struikeldoelpunt. De snelheid is bijna arcade, geen goede start dit.

Graddus: Wat een onkunde, Bas. Ik ga bijna terugverlangen naar Tjeerd...

Bas: Hop, 1-1. Wat zei je ook weer?

Graddus: Grrrmblll... Maar best leuk toch, dat PES? Ik vind het ook niet erg om tegengoals te krijgen, omdat ik WEET dat het m'n eigen schuld is en ik ervan LEER. Dat zie ik jou bij FIFA niet zo snel doen...

Bas: Ik leer niet snel, dat weet je. Kijk maar naar mijn zijwieltjes.

Graddus: Hop, daar ga je: een terechte pingel!

Bas: Ha, deze scheids gaat na de wedstrijd met zijn Chinees bellen.

Graddus: Zet je me toch onder druk hoor, dat laatste kwartier... Fuck, rood!

Bas: Jij houdt wel van die kleur he? Et voilà: 2-2 op je muilkorf! Verdedig dat maar eens.

Graddus: Prima pot, al had ik moeten winnen. Maar echt balen doe ik niet. Ieder potje PES is namelijk een klein cadeautje.

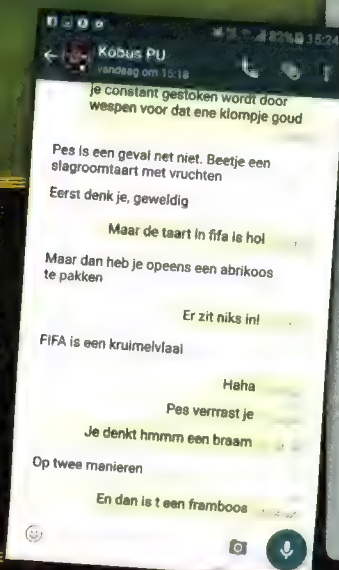
Bas: PES is zeker een geweldige voetbalgame, maar dat is FIFA ook, en qua beleving, variatie en presentatie kies ik dan net iets eerder voor FIFA.

Graddus: Tja, jij bent dan ook van de patatgeneratie... Maar om af te sluiten met iets waar we het wél over eens zijn: online werken beide games perfect.

Bas: Amen.

DE BRAAM EN DE FRAMBOOS

Een paar dagen non-stop voetbalgames spelen gaat je niet in de koude kleren zitten. En ja, dan hebben zelfs doorgewinterde gamejournalisten het ineens over taarten en frambozen...



PAPER MARIO:



COLOR SPLASH



Waarschijnlijk wordt de laatste grote game voor de Wii U een heus nieuw deel in de Paper Mario serie. Jurjen vertelt of deze zwanenzang van dat gekke touchscreen controllersysteem een beetje goed uit de verf is gekomen.



De Wii U? Ik vind het nog steeds een geweldig systeem. Nee, dat komt niet door die gimmicky touchscreen controller. Het komt door de vele uitstekende games die ervoor verschenen, zoals Bayonetta 2 en Pikmin 3. Maar ik hou vooral zoveel van de Wii U omdat het de eerste console was waarop ik Mario games in HD kon spelen. En het waren bijzonder goeie Mario games! Smash Bros., Super Mario 3D World, Mario Kart 8, New Super Mario Bros. U, Super Mario Maker... man, man, man, wat een feest. Helaas is de Wii U nooit erg populair geworden. Met als gevolg dat hij volgend jaar alweer wordt vervangen door Nintendo's volgende console. Op moment van schrijven lijkt Paper Mario: Color Splash de laatste game die Nintendo voor de Wii U zal uitbrengen. En als de levensloop van deze prachtige Mario console wordt beëindigd met een Mario game, dan hoop ik natuurlijk dat het een goeie is.

Dat viel aanvankelijk wel wat tegen.

Grootste probleem

Het grootste probleem van Paper Mario: Color Splash is het vechtsysteem. Dat is turn-based en werkt met kaarten, en dat zou mij als Hearthstone fanaat toch moeten aanspreken, zou je denken. En op zich is het ook niet zo gek.

Elke kaart vertegenwoordigt een aanval, vijand (die je eenmalig als bondgenoot kunt inzetten) of power-up. Je kiest een of meer kaarten, kunt ze kleuren met de beperkte hoeveelheid verf in je reservoir, en gooit ze in de strijd.

Grote probleem is hoe je dit allemaal bestuurt; namelijk via het kenmerkende aspect van het Wii U-systeem: dat touchscreen in de controller.

Je moet (het is dus niet optioneel) met je vinger over dat scherm vegen om door je verzamelde kaarten te scrollen, vervolgens de gewenste kaarten omhoog vegen, op 'Kaarten klaar' tikken, je vinger op de kaarten houden die je met verf wil vullen, op 'Klaar met kleuren' tikken en de kaarten omhoog zwiepen. Pas dan kun je je blik weer op de tv richten om Mario's acties met de actieknoppen en juiste timing zoveel mogelijk effect te geven.

Dit systeem dwingt je dus steeds weer om omslachtige dingen met je vinger op het touchscreen te doen die met de gewone controllerknoppen veel sneller en handiger waren gegaan. Telkens als je moet vechten. Elke beurt weer.



weetje • weetje

Moeite met het verslaan van Morton, de eerste eindbaas? Denk eens na over een voorwerp dat zijn vurige geest kan doven.

Knippen

Je moet best vaak vechten in deze Paper Mario. Dus heb ik m'n weerstand tegen de stomme besturing maar »



Dat het paraplu's regent is vervelend, maar pijpen stelen is veel erger.

» laten varen. Wat daarbij hielp, is dat de rest van het spel zo ijzersterk en geweldig leuk is.

Het idee is dat Shy-Guys en andere vijanden verf uit de papercraft-wereld zuigen, en jij dat met je spetterende verfhamerslagen weer moet herstellen. Er verschijnen munten, kaarten, speciale voorwerpen, personages of doorgangen als je de witte plekken helemaal hebt gevuld.

De levels zitten boordevol geheimen en leuke grapjes. Ik moest bijvoorbeeld grinniken toen ik een korte groene buis kon uitrekken tot een spiraal, waar Mario vervolgens wervelend doorheen ging.

Ook erg leuk is de mogelijkheid om in de wereld te knippen. Daarvoor moet je goed letten op duidelijk herkenbare vormen in de achtergrond. Bijvoorbeeld een trapvorm, of juist een cirkel. Als je op zo'n speciale locatie de Y-knop indrukt, verschijnen stippellijntjes waarlangs je een stuk uit de wereld kunt knippen. Zo ontstaat dan bijvoorbeeld een soort bruggetje waarlangs je met Mario kunt lopen om de overkant van een afgrond te bereiken. Maar er zijn ook wildere varianten, waarbij je een kader uitknipt om daar een gigantisch voorwerp in te plaatsen, zoals een ventilator of ontstopper. Wat zeg je? Inderdaad, die komen wel een beetje overeen met de Thing-stickers in Paper Mario: Sticker Star op de 3DS, en er zijn wel meer overeenkomsten met die game.



"Het enige écht negatieve aan deze release is en blijft de geforceerde touchscreen besturing tijdens battles."

Verwend

Net als in Sticker Star bestaat de wereld van Color Splash uit een landkaart met steeds meer stippen die toegang tot levels geven. Net als in Sticker Star moet je vaak teruggaan naar eerder doorlopen levels om met nieuwe mogelijkheden nieuwe doorgangen te openen. Net als in Sticker Star is er geen sprake van de badges, bondgenoten of andere interessante elementen uit eerdere Mario RPG's.

Omdat Mario net als in Sticker Star geen ervaringspunten verdient en niet in level kan stijgen om te 'groeien', kun je je wederom afvragen of de game eigenlijk wel een RPG mag heten. Het enige wat groeit is je verfreservoir en verzameling stickers, pardon, kaarten.

Toch, hoe sterk Color Splash soms ook op Sticker Star mag lijken, Color Splash is wel de betere game. Dat komt met name doordat de teksten gewoon veel spitser en vermakelijker zijn geschreven. De gebeurtenissen in de game zijn ook verrassender. De levels zitten beter in elkaar. De flow door de levels is iets makkelijker en veel interessanter. Er zijn meer dingen om blij van te worden.



weetje • weetje

Bij elk level staat aangegeven hoeveel procent van de witte plekken je hebt geverfd. Wanneer de teller bij een level op 100 procent staat, komt alle muziek uit dat level in een in-game museum beschikbaar.

Er is bijvoorbeeld een level uit Super Mario Bros. 3 dat je net als in Super Paper Mario van 2D naar 3D kunt flippen. Dan voelt een Mario fan als ik zich wel effe verwend hoor.

De muziek is ook stukken beter dan in Sticker Star, met heerlijk klinkende jazzy en tropische varianten van bekende Mario muziekjes. Het past allemaal uitstekend bij de lichtvoetige, vakantieachtige toon van Color Splash. Dat daardoor ook veel meer dan de som der delen wordt. Zoals het hoort in een goede Mario game.

Het enige écht negatieve aan deze release is en blijft de geforceerde touchscreen-besturing tijdens battles.



Frustratie

Het is jammer dat Nintendo heeft bedacht om aan het eind van de levenscyclus van de Wii U ons nog even wat touchscreen gimmicks door de strot te douwen. Niemand zal de omslachtige touchscreenbesturing tijdens gevechten als een goed idee ervaren. Het voegt niets toe, behalve frustratie.

Wat dat betreft ben ik eigenlijk wel blij dat we volgend jaar van dit soort geforceerde besturingsopties verlost zijn. Het is leuk geweest, Nintendo. Laat ons de komende grote Mario game maar weer gewoon met sticks en knoppen besturen.

In dat opzicht ben ik er niet eens zo rouwig om dat het hoofdstuk Wii U volgend jaar wordt gesloten.



SCORE **85**

Jammer van de gimmicky touchscreen besturing tijdens gevechten, verder is dit een game om blij van te worden. En een mooi vaarwel-spel voor de Wii U.

JURJEN



De game is groter dan je zou verwachten, maar voelt nooit uitgerekt.

50+ UREN



BASICS
ACTIE-RPG
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

RECORE



Het afwijkende ReCore heeft een hoge gunfactor, maar dat is volgens Jan echt niet genoeg om alle onvolkomenheden van deze platform-shooter hybride weg te poetsen.

XBOX ONE | PC | REVIEW



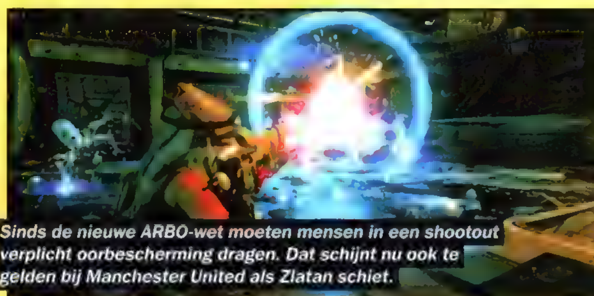
Het klonk zo mooi: enkele toptalenten van de Metroid Prime serie die samen met de legendarische Mega Man bedenker Keiji Inafune aan een game gingen werken. Exclusief voor de Xbox One nog wel. De Xbox-fanboys wreven in hun handjes tijdens de onthulling op de E3 van 2015. De unieke look van de game, de sympathieke hoofdrolspeelster Joule (beetje type Rey uit Star Wars voordat ze de Force omarmt) en de combinatie van shooter en platforming... het zag er goed uit voor ReCore.

Schrootvriend

De game begint veelbelovend, met een woestijnachtige wereld (Far Eden) waar Joule samen met haar robotkompaan op zoek gaat naar Cores die een geheimzinnige energiebron bevatten. Er zijn andere robotwezens die de planeet hadden moeten 'terravormen', maar dat is niet gelukt. Sterker, de meeste robotwezens zijn koek-koek en zeer agressief. Gelukkig kom je tijdens je avontuur ook robot-wezens tegen die je helpen tijdens puzzels, platform-elementen en actie-onderdelen. Iedere schrootvriend heeft unieke skills en wapens. En aangezien vijanden en wapens kleurtjes hebben, loont het om de corresponderende kleuren in te zetten. Ergo een 'rood' wapen doet meer schade aan een rode vijand. Dat werkt prima.

"De platform-elementen zijn gaaf en uitdagend, maar de actie voelt een stuk minder doordacht en verfijnd."





Sinds de nieuwe ARBO-wet moeten mensen in een shootout verplicht oorbescherming dragen. Dat schijnt nu ook te gelden bij Manchester United als Zlatan schiet.

Kunstmatige Irritatie

De mix van spelelementen voelt aanvankelijk fris en uitdagend waarbij de platformonderdelen het winnen van de actie. Die actie wordt naar een paar uur echter zeer repetitief en de game verzandt (haha - woestijnwereld - zand - proest) al snel in een grind-game omdat je de hele tijd cores moet vinden om deuren te openen om verder te komen en upgrades te krijgen, en daarvoor zul je heen en weer moeten reizen tot je een ons weegt. Helemaal irritant wordt het wanneer je de verkeerde Corebots mee op sleeptouw hebt genomen - je kunt steeds maar twee robotbeesten kiezen die aan je zijde vechten - die de (platform) puzzels niet blijken te kunnen kraken. In dat geval moet je weer terug naar je basisje en dan werken de soms tergende laadtijden echt niet mee.

Rammelige robots

Sowieso is de game technisch rommelig. Joule en haar robotvriendjes zien er mooi uit, maar de omgevingen ogen kaal en de texturen ervan beschamend low-res.

Ook de lange laadtijden, soms wel een kleine drie minuten na afgaan, halen je enorm uit de game. Aan alles is af te leiden dat er geen tijd is genomen om de game optimaal af te werken. Ik heb de game gespeeld voor de - inmiddels standaard - Day One patch, maar dan nog. Dankzij de Play Anywhere modus van Microsoft kun je ReCore ook op PC spelen als je de Xbox One versie koopt, en daar zal ie hopelijk wat beter lopen en ogen. Maar afgezien van de technische imperfecties rammelt er ook qua gameplay het een ander. De platform-elementen zijn gaaf en uitdagend, maar de actie voelt een stuk minder doordacht en verfijnd. Jammer.

weetje • weetje

ReCore kost minder dan doorgaans het geval is bij dit soort grote games; prijzen variëren tussen de drie en vier tientjes. Dat is dan wel weer okay.

SCORE 69

ReCore heeft veel potentie maar de tergende laadtijden en het plichtmatig backtracken doen deze titel geen goed. Het had allemaal een stuk beter uitgewerkt kunnen worden en dat is zonde.

JAN



Na vier avonden doorhalen, was ik eerlijk gezegd blij dat het erop zat.

15-20 UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE / PLATFORMER
COMCEPT / MICROSOFT / ARMATURE STUDIOS
OUT NOW

BATTLEFIELD 1



Sinds de release van Call of Duty 2 zit Marvin alleen maar te zeiken om een unieke, meeslepende shooter die een wereldoorlog verkent. Na acht uur in de multiplayer van Battlefield 1 én de bijkomende portie shellshock, lijkt hij die eindelijk gevonden te hebben.



REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

Duizend bommen en granaten! Dat is wat door mijn hoofd schiet in mijn hotelkamertje in Stockholm, terugdenkend aan de intensieve dag Battlefield 1 die ik achter de rug heb.
Om me te overtuigen van hun Eerste Wereldoorlog shooter nodigde DICE me uit voor een uitgebreide speelsessie die wat mij betreft niet had hoeven eindigen. Want jongens, wat is deze epische bak aan actie moddervet (met de nadruk op modder).

Asgrauw en beeldschoon

In het verlengde van een cinematic intro vliegt de camera over het gigantische slagveld dat na de zomer van 1918 bekend zou worden als de Kaiserslacht.
Een zeppelin hangt in de lucht, torens en gebouwen exploderen of smeulen na en tientallen soldaten rennen als een stel fanatieke dwazen richting de eerste capture points. Een asgrauwe wolk hangt over het slagveld, en de smog, de rook en enkele vage silhouetten van vliegtuigen maken het schitterend ogende plaatje helemaal af.
Battlefield 1 is op momenten asgrauw, altijd beeldschoon, en het rauwe randje gaat perfect samen met de setting van een van de meest intensieve en wrede oorlogen ooit.

weetje • weetje

Nieuw in Battlefield 1 zijn de cinematic intro's, waarmee DICE de multiplayer maps probeert te verbinden met een losjes samenhangend verhaal. Tactische leiders van de legermachten lullen hierin over motivaties als olie en ouderwetse haat, en dat is toch leuk voor geschiedenisfans.

Martelbanken

Laten we wel wezen; het was meer dan verschrikkelijk om destijds deel uit te moeten maken van de loopgravenoorlog die WO I was, en dat lijkt DICE zich te realiseren. Want hoewel we inmiddels verder zijn gegaan naar de volgende map in dezelfde gamemodus (Operations, waarbij meerdere Conquest-achtige rondes op aparte maps worden gespeeld om te bepalen wie uiteindelijk wint) en de zon er volop schijnt, ontvouwt zich bovenop de grootschalige destructie weer een afschuwelijk tafereel. Zo afschuwelijk dat ik begon te twijfelen of de voice actors soms op martelbanken zijn gelegd. Schreeuwen ze het niet uit omdat ze getroffen zijn door een verdwaalde granaatscherf, dan gorgelen ze wel luidkeels vanwege een welgeplaatst mes in de rug (of keel). De Eerste Wereldoorlog was afschuwelijk, en Battlefield 1 laat je dat keihard meebeleven.

Dynamiek?

Aan de andere kant van het vocale spectrum zit het ook helemaal snor: wanneer jouw squad zich eindelijk door een vijandelijke linie heen weet te schieten en de weg naar een objective vrijkomt, klinkt er een opzwepend geluid uit de soldatenkeeltjes waar je bijna triomfantelijk van wordt.
Zo ook in Ballroom Blitz, een open map met een prachtige balzaal. De met modder bedekte troepen stormen de zaal in, schieten alles en iedereen overhoop met een shotgun, een automatisch geweer of een van de andere tientallen wapens, en punt Charlie wordt overgenomen.
Eenmaal buiten blijkt dat de regen is gestopt, maar wat is die vuurbal? Een zeppelin stort op indrukwekkende wijze neer, en nog voor ik me realiseer dat hij recht op me af komt, crasht de luchtsigaar bovenop de balzaal, en ben ik zo plat als een dubbeltje.
Wel is de zon weer gaan schijnen, inclusief regenboog. Ja, wéér een dynamisch weersysteem, maar dat is niet het enige wat elke playthrough van een map uniek moet maken. Daar zorgt die indrukwekkende de verwoesting wel voor.

Schip en trein

Als je een fan bent van het rondrijden in voertuigen, dan kan je je in Battlefield 1 helemaal uitleven. Natuurlijk zijn er de tanks, de gigantische zeppelin, waar je vrij in rond kunt lopen, enkele vliegtuigen en voor het eerst zelfs een paard, maar het kan nog gekker. Bijvoorbeeld in de vorm van een gigantische bepantserde trein en een oorlogsschip waar zelfs Popeye zijn spinazie van zou uitspugen.
Breng deze twee giganten in stelling als je dreigt te verliezen en ze geven je de power om het speelveld met de grond gelijk te maken, maar zijn zelfs in de eerste potjes



CHECK PU.NL

Acht uur in een gigantische game als Battlefield 1 is natuurlijk niet genoeg om een compleet beeld te kunnen vormen. Gelukkig was ik nadat dit magazine naar de drukker ging nóg een dag op bezoek bij DICE, dus lees de rest van mijn verslag op PU.nl.

is deze optie verrassend goed gebalanceerd; het spoor werkt niet altijd in het voordeel van de trein en hoewel het schip ontzettend veel schade aanricht, moet dat van een flinke afstand gebeuren.
Alles wat ik heb mogen spelen lijkt trouwens goed in balans; van de classes en de tientallen wapens tot de voertuigen. Niets garandeert een overwinning beter als een goede samenwerking tussen teamgenoten.



Uhh... duiven?

De grootste verrassing van de dag kwam niet in de vorm van een adembenemend uitzicht of een ongelooflijk brute melee kill (met zestien verschillende melee wapens verveelt dat niet snel), maar in de vorm van een gamemodus waarin de spelers achter een duif aan moeten rennen. Ondanks al mijn scepsis blijkt het een verademing om even afstand te kunnen nemen van de gigantische Conquest en Operations maps en je te focussen op een 24-speler modus. Geen gedoe met spawnpoints die drie kilometer van een objective liggen, maar spawnen op een kleine map met een broodnodige change of pace tot gevolg.
In kortere potjes dan je gewend bent moeten beide teams elk drie postduiven zien te versturen, waarvan er telkens één op de map spawnt. Overnemen, lang genoeg in je bezit hebben en vrijlaten maar; zo simpel als het klinkt, zo leuk is het ook. En dat is te danken aan de ruige oorlogsvoering die alleen maar ruiger wordt in close quarter combat.

> **"WO I was afschuwelijk, en Battlefield 1 laat je dat keihard meebeleven."**



Topje van de ijsberg

Helaas heb ik nog maar het topje van de ijsberg kunnen ontdekken; naast een singleplayer bevat Battlefield 1 nog meer multiplayer modi, waaronder unieke 'custom games' als Fog of War. Dat is een modus waarin alleen pistolen gebruikt worden, explosieven weggehaald zijn en een extreem dikke mist een dichtbegroeid bos bedekt.
Hoewel ik heb mogen proeven van maps als Amiens, (een dichtbebouwd pittoresk Frans stadje dat ontzettend fijn afbreekt), Monte Grappa (een weids berggebied met meer pieken en dalen dan mijn K/D-ratio) en Argonne Forest (een prachtig bos in Noordoost-Frankrijk met bunkers en een ontspoorde trein), valt ook daar meer te ontdekken.

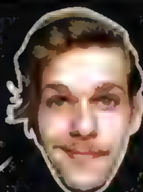
De lading aan wapens en voertuigen voelen in ieder geval vertrouwd en kunnen door iedereen gehanteerd worden, de variatie in maps is veelbelovend en het geheel draait op de PC als een tiet. Zelfs wanneer er zoveel explosies in beeld komen dat je niet meer door de rook heen kunt kijken, blijft Battlefield 1 op 60 frames per seconden draaien. Neem daarbij het bloedmooie uiterlijk en de ongelooflijke fun die je ervaart tijdens het spelen, en het moet wel heel gek lopen wil dit geen fantastische game worden. ✪


In 1915 vonden de Duitsers met behulp van de vlammenwerper de bratwurst uit.



Battlefield 1 lijkt Gold Award-waardig, maar acht uurtjes in de multiplayer is niet genoeg om een score te mogen geven. Of de rest van de game en de console versies eveneens overtuigen, is nog even afwachten dus.

MARVIN



De multiplayer is letterlijk en figuurlijk eindeloos. De info over de singleplayer vind je op onze site.





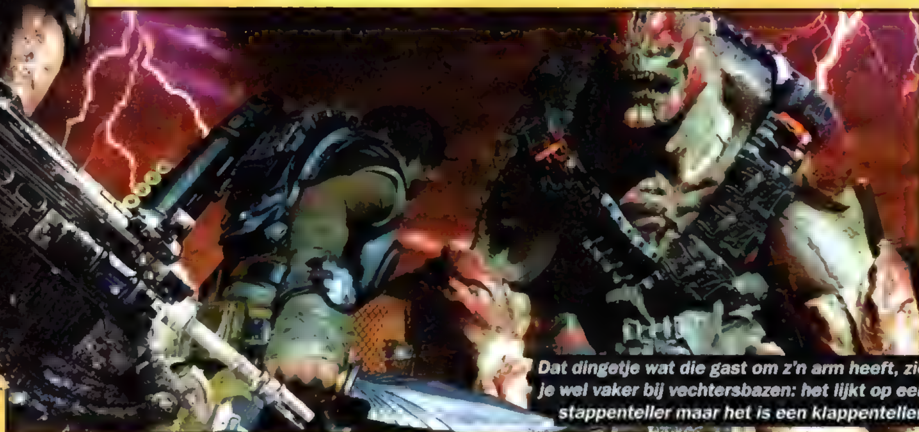
BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
DICE / EA
1 - 64 SPELERS
21 OKTOBER 2016

GEARS OF WAR 4



Machinegeweren met kettingzagen, biceps met de omtrek van boomstammen en buitenaardse monsters met meer gloeiende bulten dan Samuel in de wachtkamer van een geslachtsziekten poli: Gears of War is terug! En uiteraard met de subtiliteit van een scheet na een maandenlang FEBO-dieet.



Dat dingetje wat die gast om z'n arm heeft, zie je wel vaker bij vechtersbazen: het lijkt op een stappenteller maar het is een klappenteller.

REVIEW

XBOX ONE | PC

Het grootste probleem van de Gears of War franchise is dat de allereerste game, in 2007, al perfect was. Het had en deed alles al. Het bracht in z'n eentje third-person actie naar een hoger niveau dankzij z'n innovatieve cover-mechanics en revival-systeem.

Het bevatte een gebalanceerde set wapens, van de altijd bruikbare Lancer (inclusief iconische kettingzaag-bayonet) tot de heerlijke, over de top Hammer of Dawn. Het imponeerde met set-pieces die origineel en memorabel waren, zoals het gevecht tegen de blinde maar onverwoestbare Berserker. Het had leveldesign dat zowel oogstrelend was als functioneel, met z'n claustrofobische, donkere gebouwen en grootse, open arena's (en die sneltrein in het laatste hoofdstuk! Wow!).

Zelfs de normale vijanden waren precies gevarieerd en dreigend genoeg om gevechten nooit als eentonig te ervaren; de humanoïde Drones voelden daadwerkelijk als jouw gelijken en de kleinere, snelle Tickers zorgden ervoor dat je je nooit té veilig kon voelen achter cover.

Man, zelfs esthetisch wist de game in een post-Mortal Kombat tijdperk meteen spijkers met koppen te slaan, met z'n belachelijke power armor, stroperige bloedslierten en vulgaire taalgebruik. Gooi daar een extreem solide multiplayer tegenaan (met een paar van de beste maps ooit gemaakt, zoals Gridlock en Canals) en je hebt een totaalpakket dat zich niet alleen geweldig mocht noemen, maar ook een daadwerkelijke industriestandaard.



Wil je weten hoe tof Gears of War-met-robots écht kan zijn? Graai dan het ondergewaardeerde Binary Domain uit de budgetbak; het is een betere en originelere Gears of War kloon dan Gears z'n eigen vervolgen.

Totalitair

Gears 2, 3 en de spinoff Judgment waren prima games - ze waren qua gameplay immers nagenoeg hetzelfde - maar hadden ook te lijden onder de onmogelijkheid om aan de formule te sleutelen.

Het waren games die daarom voornamelijk qua verhaal en 'epiek' grootser probeerden te zijn dan dat eerste deel, maar het resulteerde helaas in eindproducten die te veel leunden op gimmicky set-pieces (lees: turrets en voertuigen) en momenten die de plank volledig missloegen ('ze laten steden zinken, met een... reusachtige worm!').

Gears of War 4 moest dit oplossen. Het moest teruggaan naar de roots, en tegelijkertijd vers aanvoelen aan de hand van een nieuwe saga, nieuwe personages, nieuwe vijanden, nieuwe álles.

Een belofte die in de eerste akte ingelost lijkt te worden wanneer je het als relatief low-tech buitenstaander moet opnemen tegen de robots (genaamd Deebees) van de nu welvarende COG-factie. Het impliceert een menselijk verhaal over de gevaren van een mogelijk totalitair regime en de prijs die betaald moet worden voor onafhankelijkheid.



Wannabe

Helaas is de tweede akte nog nauwelijks begonnen of dit potentieel interessante pad wordt al verlaten voor een verhaallijn en serie ontwikkelingen die we helaas reeds vier keer doorgespeeld hebben. Inclusief 'nieuwe' vijanden genaamd de Swarm, die, echt waar, honderd procent, zekers te weten, níet de Locust zijn, hoor!!

Niet dat je daar ook maar één moment intrapt, want de nieuwe Juvies doen in elk opzicht denken aan de bekende Wretchers en de nieuwe Drones zijn volledig identiek aan de, eh, oude Drones. Slechts de grotere, baasachtige Swarm vijanden zijn (en voelen) volledig nieuw, zoals de viervoe-

tige Pouncers en Snatchers (die dankzij hun tijgerachtige bewegingspatronen en moeilijk te bereiken zwakke plekken ook echt anders worden ervaren), maar ze weten het gebrek aan innovatie en daadwerkelijke spanning niet goed te maken.

Combineer dit met een oninteressante cast die volledig bestaat uit wannabe Nathan Drakes (wiens persoonlijkheden uitsluitend bestaan uit quasi grappige, extreem vermoeiende oneliners) en het wordt heel moeilijk om je volledig onder te dompelen in het universum dat deze nieuwe trilogie probeert te creëren. En de enkele keer dat er wél een personage geïntroduceerd wordt die niet het product van Nolan North z'n zaadcellen lijkt te zijn (zoals de hilarische, alcoholische Oscar) wordt diegene na luttele minuten ontvoerd, gedood of zelfs heel expliciet bewaard voor de sequel. Ugh.

Mooie rookkringetjes komen er uit die gun; dat kon mijn opa vroeger ook zo goed met z'n sigaar.

Bliksemschichten

Het pijnlijke is dat Gears of War 4 wel alle ingrediënten in zich heeft waarmee het de titel 'next-gen Gears' met trots had mogen dragen. In de vijfde en laatste akte komen deze ingrediënten dan ook éindelijk bij elkaar, voor daadwerkelijk weergaloze set-pieces die net zo spectaculair zijn als dat ze de kracht van de Xbox One volledig benutten.

"Een van de meest verslavende co-op modi aller tijden. En de online multiplayer is beestachtig leuk!"

Zoals een schermutseling waarbij de Swarm, de Deebees én jouw eigen groepje soldaten het tegen elkaar opnemen. Of dat moment waarop je moet zien te overleven tijdens een gevecht met de Swarm terwijl vernietigende 'wind flares' het speelveld teisteren en elektrische stormen de grond likken met zweepachtige bliksemschichten. De heftige wind beïnvloedt daarbij zelfs de baan van je projectielen, waarmee deze overdonderende orkanen niet alleen visueel overweldigend zijn maar ze ook daadwerkelijk nieuwe gameplay ervaringen opleveren.

En dan is er ook nog dat hele segment waarbij je in een reusachtige mech mag stappen en je grote vijanden zoals Snatchers joelend te pletter stampt. Het is een mech met een gigantische gun die enorme cirkelzagen afschiet en hele huizenblokken kan gebruiken als cover.

Dit hoofdstuk laat je een onheilige samensmelting tussen Gears of War en Titanfall spelen; een die je zoveel controle geeft dat het 't label gimmick volledig ontstijgt. Ik kon een keiharde "FUCK YESSS" dan ook niet onderdrukken.

IK HEB JE ALTIJD AL EEN ZEIKERD GEVONDEN... ZO IEMAND DIE WEL DE SPLINTER IN HET OOG VAN EEN ANDER ZIET, MAAR NIET DE BALK IN Z'N EIGEN OOG!

Overbodige luxe

Enfin, mede dankzij dat sterke einde is de campaign van Gears 4 niet per se slecht, maar simpelweg een gemiste kans en een erg lauw begin van een nieuwe trilogie.

En toch wil je deze game hebben. Waarom? Nou, omdat de nieuwe Horde Mode (3.0) de beste versie is die we ooit van deze modus gespeeld hebben, bijvoorbeeld. De toevoeging van onder andere gespecialiseerde klassen (Engineer *for the win!*) zorgt voor een nieuwe laag diepgang in een van de meest verslavende co-op modi aller tijden.

weetje • weetje

Een nieuw wapen dat het ongetwijfeld érg goed gaat doen in competitieve context, is de EMBAR van de Deebees. Wat dat ding zo tof maakt? Je kunt de impact van de schoten versterken door de kogel langer 'vast te houden' voordat je 'm afschiet. Booyah.

En de online multiplayer? Beestachtig leuk, alleen al vanwege de twee nieuwe modi die zo organisch wegspelen dat we niet snappen dat ze nog niet eerder bedacht zijn door andere shooters. Zo kun je bijvoorbeeld in Dodgeball dode teammaten terugbrengen door de vijand te doden, en andersom, wat de gekste 1-tegen-5 comebacks mogelijk maakt.



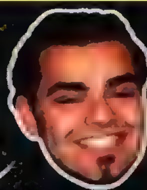
Mijn persoonlijke favoriet is echter het geniale Arms Race, waarbij jouw team als eerste drie kills moet maken met bijna elk wapen in de game (dertien in totaal) om te winnen. Deze modus is net zo verslavend als dat ie een betere allround speler van je maakt.

Goed, om een heel lang verhaal heel kort te maken: de eerste Gears of War is, helaas, nog altijd de beste. Maar gezien het feit dat die game géén Horde 3.0, Dodgeball of Arms Race bevat, zal zelfs de grootste Gears purist dit vierde deel met veel plezier spelen.

SCORE 82

De nieuwe generatie helden van Gears of War doet helaas terugverlangen naar dat eerste, perfecte avontuur met Marcus, Dom, Baird en Cole. Iets wat gelukkig grotendeels wordt goedgemaakt door alle andere content.

SAMUEL



Acht uur voor de campaign op Normal. En dan heb je nog twee hogere moeilijkheidsgraden, de Horde mode en vele multiplayer modi!

8+ UREN

18

BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
THE COALITION / MICROSOFT
AANTAL SPELERS: 1 - 2
OUT NOW

REVIEW

XBOX 360 | XBOX ONE | PS3 | PS4 | PC



NBA 2K17

GOLD AWARD

Elk jaar start ik de nieuwe NBA 2K met angst en beven op. Dat het goed wordt weet ik wel, maar wordt het ook beter? Of kukelt developer Visual Concepts in hun constante drang naar perfectie net over het randje...



Duidelijk is meteen dat Visual Concepts de game weer helemaal volgestopt heeft met features en dat alle modes (o.a. MyTeam, MyCareer, MyGM, MyLeague) zijn aangepast. De make-over van MyCareer is daarbij het meest radicaal.

"Het aantal opties voor aanvallende- en verdedigende strategieën is bizar."

Logisch ook, want de verhaallijn van Spike Lee in 2K16 was te dwingend. Je speelde zijn avontuur en niet het jouwe. Dit jaar heeft VC gekozen voor een simpele RPG-opzet waarbij je na een paar college-wedstrijden de NBA betreedt waar je, door te presteren op talloze onderdelen (wedstrijden, (kracht)trainingen, media etc.), verder kunt groeien.
De nieuwe MyCareer voelt een stuk beter aan. Je bent weer jezelf: Jammer alleen dat het grinden van punten veelal leidt tot dezelfde soort acties. En als veel van die acties dan ook nog eens gepaard gaan met identieke cutscenes die je niet kunt wegklikken, dan wordt het grinden opeens wel heel erg grinden...


Het klinkt misschien raar, maar ik zie Van Gaal nog weleens coach bij Louisville worden...

Ritme

VC loopt zichzelf ook af en toe voorbij in hun drang de realiteit optimaal in beeld te brengen.


Dit is Paul George. Zou die gast samen in één team spelen met John Ringo?

Iedereen die de NBA kijkt, weet dat wedstrijden vaak onderbroken worden door allerhande stats, interviews en reports. Dat vind ik kut, maar ik kan dan zappen of naar de plee. Helaas zijn die breaks nu ook in de game doorgevoerd, waardoor mijn ritme wordt onderbroken.
En ritme heb je meer dan ooit nodig in NBA 2K17. VC vindt dat pro's altijd moeten winnen van n00bs en dus is de handling van stick en buttons belangrijker dan ooit. Schieten gaat nog nauwkeuriger dankzij de linkerstick, maar je kunt nu ook de dribbels via korte tikjes met diezelfde stick aan elkaar rijgen tot een flitsende passeerbeweging. Maar... iets te lang trekken en je schiet in plaats van dat je dribbelt... Ritme dus.

Slordig

Heb je de aangepaste besturing in de vingers, dan ontpopt zich een game die qua diepte 2K16 voorbij gaat. Je kunt met de juiste skills effectievere en unieke aanvallen opzetten, dankzij de verbeterde physics fysieker zijn in de paint, en het aantal opties voor aanvallende- en verdedigende strategieën is bizar (soms zelfs overweldigend).
Ook de A.I. is 'doorontwikkeld', waardoor de CPU's aan de hand van de spelsituatie zelf beslissen of ze bijvoorbeeld helpside spelen of op hun positie blijven staan. Helaas pakt die eigen wil niet altijd even goed uit, zodat spelers van de tegenstander regelmatig vogelvrij onder de basket staan of mijn teamgenoten tijdens een fastbreak bizarre looplijnen volgen. Ook zag ik spelers zomaar out of bounce lopen of bij een ingooi op de lijn staan. Kleine slordigheden die hopelijk snel met patches verholpen worden.

Overdaad

Blijft de vraag: is NBA 2K17 nou de beste versie ooit, is ie evengoed gebleven of een tikkie minder geworden? Ik neig naar de middelste optie. Het is nog steeds de beste sportsim en de opgefriste MyCareer mode zal veel gamers bevallen. Maar VC lijkt zich, in hun drang om nóg meer stuff in de game te stoppen, af en toe te vergalopperen. De overdaad aan mogelijkheden en onderbrekingen halen dan de flow uit de game of overweldigen je totaal. De echte basketbalfan zal daar echter niet om malen.



weetje • weetje

Er zitten driehonderd replica's van bestaande sneakers in NBA 2K17, waaronder de stoffen Converse waar mijn vader ooit op speelde en de rood-zwarte Air Jordan's die ik in mijn mijn basketbaljeugd droeg.

SCORE 90

Je hoort het niet vaak: een developer die te veel in een game stopt. Toch kan de overdaad die Visual Concepts aanbiedt de pret niet of nauwelijks drukken; NBA 2K17 is een must-have voor de basketbal- én sportfan.



Tot NBA 2K18 uitkomt.

100+ UREN

BASICS
BASKETBALGAME
VISUAL CONCEPTS / 2K SPORTS
1 TOT 10 (5 VS 5) SPELERS
OUT NOW

FORZA HORIZON 3



Vorige maand kwam Florian al enthousiast terug uit Londen na het preview event. En nu hij de complete game heeft uitgespeeld, weet ie het zeker: hij heeft in Forza Horizon 3 de opvolger en evolutie van zijn zo geliefde Burnout Paradise gevonden!



Gymkhana met Ken Streep... uuuh... Block!

De Forza Horizon (FH) games begonnen ooit als (slappe) arcade spin-off van Forza Motorsport, maar deel 3 toont aan dat de Forza physics hier beter tot z'n recht komen dan in welke andere Forza Motorsport game ooit!
Natuurlijk zijn er wat aanpassingen doorgevoerd om ervoor te zorgen dat de auto's ook redelijk normaal reageren als ze over een schans vliegen en off-road gaan, en hierdoor is de wegligging op het asfalt exact zoals je zou verwachten van een semi-simulator game als Forza Motorsport, maar zijn de wagens ook nog aardig te besturen als je onmogelijke stunts wil uitvoeren. Dit was natuurlijk ook al zo in de eerste twee Horizon games, maar in deel 3 is het geperfectioneerd. Alle auto's reageren net effe anders op de verschillende soorten ondergrond en dat geeft een extra laag diepte aan deze arcadegame. Dat de Forza physics de laatste paar jaar niet nóg realistischer zijn geworden is in dit geval een zegen, want ze passen perfect in de arcade setting van FH 3. Forza Horizon 3 laat zich dus besturen als een beest, maar ook de locatie lijkt gemaakt voor de game. Australië is met z'n bossen, woestijnen, bergen, moerassen, stranden en gigantische steden rete spectaculair en dat komt ook nog eens prachtig in beeld.

> **weetje weetje**
> *Als je online speelt, kun je eveneens de settings van events van je vrienden proberen. Ook is er weer een gigantische marketplace waarin je de vetste auto's van online spelers kunt kopen.*

Festivals

Net als in de vorige Horizon games draait het weer om de Festivals. Daar kun je verschillende auto's kiezen en eraan sleutelen, en vanuit de Festivals unlock je nieuwe races en events.
Deze keer moet je er echter hoogstpersoonlijk voor zorgen dat de Festivals uitgroeien tot mega events en daarvoor zal je indruk moeten maken op de fans. Dit doe je door eerste te worden in de races, maar ook door in speciale PR-events verschillende opdrachten tot een goed einde te brengen, zoals het maken van sprongen, driften, bepaalde snelheid halen etc.
Na het behalen van een x-aantal fans zal je de Festivals kunnen uitbreiden, waardoor er weer nieuwe races en events worden vrijgespeeld. Je kunt zelfs hele nieuwe Festivals opzetten die je kan neerplanten waar je maar wil.

> **"Ik heb sinds Burnout Paradise niet meer zulke heerlijke simpele fun met een arcade racer gehad."**

Big boss

Omdat je de big boss bent, kan je nu zo'n beetje alles aanpassen aan de events die je kunt doen. Stel, je komt aan bij een race die je nog niet hebt gedaan, maar de settings vind je niet zo boeiend, dan kan je die compleet wijzigen door bijvoorbeeld het type auto's te veranderen, de tijd van de dag in te stellen en het te laten regenen of juist niet.
Als kers op de taart is FH 3 uiteraard volledig online te spelen. In de grote open wereld rijden allerlei spelers die je kunt uitdagen voor een race, maar je kan ook joinen om samen events te overmeesteren. Het werkt zo soepel dat je af en toe niet eens doorhebt of het een online speler is, of de (uitstekende) A.I. waar je tegen rijdt.

Vingers likken

Het is heerlijk om met een paar vrienden gewoon keihard lol te hebben met de vetste auto's die op deze aardkloot rondrijden, in een van de mooiste gebieden ter wereld.
Ik heb sinds Burnout Paradise niet meer zulke heerlijke simpele fun met een arcade racer gehad en laat de game voorlopig nog effe in mijn Xbox One zitten. Forza Horizon 3 is niet perfect, vanwege ietwat lange laadtijden, hier en daar een framerate drop, wat pop-up, stereotype verhaal en characters, onoverzichtelijke menu's en meer van dat soort (overkomelijke) foutjes, maar het totaalplaatje is om je vingers bij af te likken. ✪


Is het nou een racegame of een woon- werkverkeer simulator?

SCORE 90

Forza Horizon 3 stapt uit de schaduw van de Forza Motorsport games en staat vol in het Australische zonnetje te pronken met goede physics, gevarieerde omgevingen, prachtige graphics en totale vrijheid over de shitload content in events, races, auto's en settings.

FLORIAN



Na een uurtje of veertig heb je alle races en events op gold staan, maar je kunt je daarna nog minstens zo lang online vermaken met je vrienden.

40+ UREN

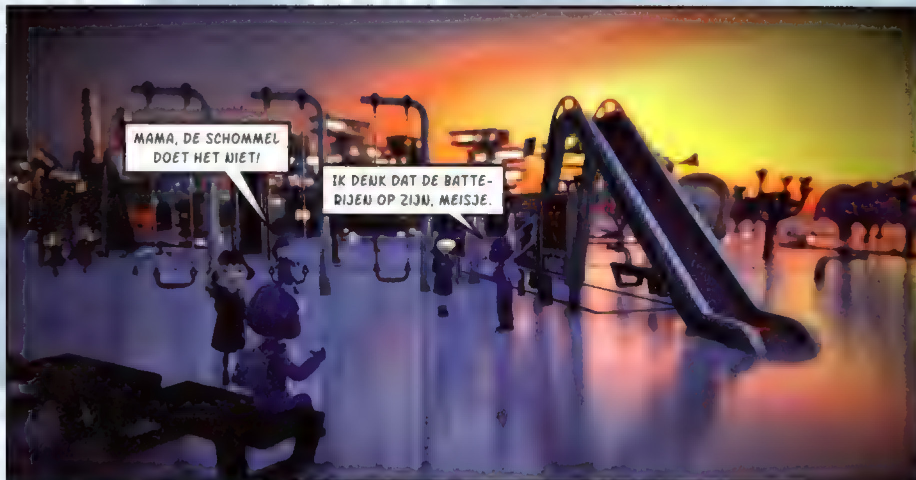


BASICS
ARCADE RACER
PLAYGROUND / TURN10 / MICROSOFT
1 - 12 SPELERS
OUT NOW

THE TOMORROW CHILDREN



Nino heeft ons vorige maand al verraden door bij een of andere tech-site te gaan werken, maar die haarbal wilde per se nog effe The Tomorrow Children reviewen. Karma is een bitch, want hij is nog steeds van slag door die ruk game. Lekker voor 'm!



Net toen ik dacht dat al die gare Minecraft klonen hun hoogtepunt (lees: dieptepunt) hadden bereikt toen ARK: Survival Evolved met een betaalde uitbreiding kwam voordat de game überhaupt klaar was, komt The Tomorrow Children met een interpretatie van het uitgekauwde genre die zo mogelijk nog gaarder is. Ik baal er dan ook oprecht van dat dit mijn laatste review voor Power Unlimited is. Dit is waarom.

Steen hakken

The Tomorrow Children is een Minecraft-kloon die zo'n beetje vijf jaar te laat naar de PS4 komt in een soort rare early access variant. Je kan op dit moment een of ander founders pack kopen voor twee tientjes waarmee je de game nu alvast kan spelen, maar uiteindelijk moet ie gratis worden. Het is overigens nog niet bekend wanneer dat gaat gebeuren. Je begint de game in een soort steriele, communistische wereld waar een gast je vertelt dat je wat resources moet verzamelen door steen te hakken. Niks spannends, ziet er wel geinig uit, dus prima. Als je eenmaal aan het hakken bent, wordt het donker om je heen door het gebrek aan zonlicht in je zelfgemaakte tunnel, dus moet je een lantaarn neerzetten zodat je verder kan hakken. Net als in Minecraft, niks spannends, maar ook niet kut. Vervolgens moet je de vergaarde grondstoffen naar een vierkantje slepen en is de tutorial afgelopen. Nog steeds niet spannend en niet boeiend, maar daarna wordt het echt vagina.

"Als ik schuifpuzzels wil spelen, haal ik die wel bij de Blokker of op schuifpuzzels.com."



Weet je wat ze in communistische landen hadden voordat ze kaarsen gebruikten om licht te maken?

Elektriciteit.

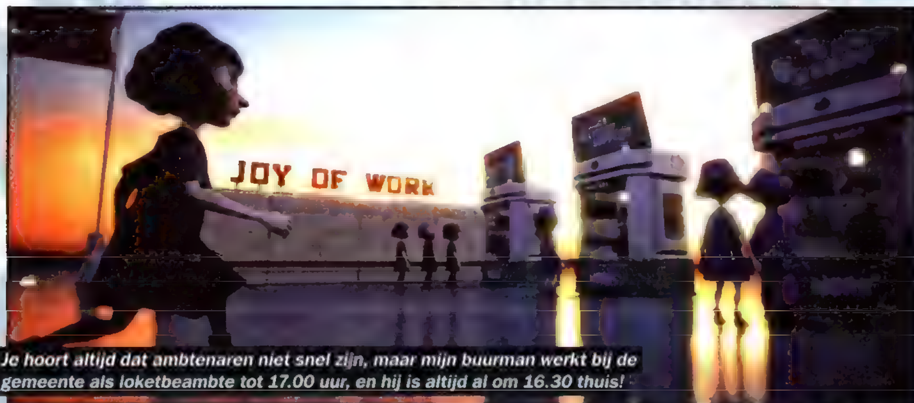
In de rij!

Als je hebt geleerd hoe je aan je resources komt, mag je de wijde wereld in. In het geval van The Tomorrow Children ga je dan met de metro naar verschillende dorpjes, waar andere spelers druk in de weer zijn om grondstoffen te verzamelen en shit te bouwen. Alle vergaarde grondstoffen gaan op een grote communistische hoop en iedereen kan alles gebruiken om te craften.

Craften is trouwens dubbel flamoes, want dat gaat aan de hand van zo'n gare schuifpuzzel (je kent ze wel van vroeger) die je binnen een bepaalde tijd moet oplossen. Tegen betaling kan je die vulvapuzzels overslaan, maar geld is schaars dus je bent hoe dan ook genaaid. Om het extra mossel te maken kan er maar één speler per keer gebruikmaken van de crafting table, en als die in gebruik is, moet je in de rij gaan staan. Ja echt, in de rij zoals bij de kassa van de supermarkt. Wat de fak...

Onbegrijpelijk

Ik heb er alles aan gedaan om The Tomorrow Children te begrijpen en leuk te vinden, maar ik snap de charme gewoon niet. Als ik wil hakken en craften ga ik wel Minecraft spelen, als ik schuifpuzzels wil spelen, haal ik die wel bij de Blokker of op schuifpuzzels.com en als ik ergens voor in de rij wil staan, ga ik wel naar het gemeentehuis. Misschien kan je straks de gratis versie eens een keer proberen, maar die twee tientjes die The Tomorrow Children nu kost, kan je echt wel beter besteden.



Je hoort altijd dat ambtenaren niet snel zijn, maar mijn buurman werkt bij de gemeente als loketbeambte tot 17.00 uur, en hij is altijd al om 16.30 thuis!

weetje weetje

The Tomorrow Children is gemaakt door Q Games dat vroeger wél leuke games maakte. Denk bijvoorbeeld aan PixelJunk Shooter en PixelJunk Eden.

SCORE 20

Volgens mij is deze game bedacht om mij verdrietig te maken.

NINO



Het eerste half uur is aardig, daarna heb je nog dertig minuten nodig voor je doorkrijgt hoe intens foef deze game is.



1 UUR

BASICS

MINECRAFT
Q GAMES / SCEA
1 SPELER
OUT NOW

DRAGON QUEST BUILDERS

Florian is niet zo'n Bob de Bouwer en had als jochie zelfs de bijnaam 'de sloper' omdat hij alles met een stekker binnen no-time kapot wist te krijgen. Dus als zelfs hij enthousiast is over Dragon Quest Builders, moet die game wel iets goed doen.



Bij de komende verkiezingen willen sommige politieke partijen hun imago oppoetsen met behulp van een eigen computergame. Zo wil de PVV laten zien dat ze ook opbouwend kunnen zijn met Dragon Quest: Wilders.

Waarschijnlijk maak ik geen vrienden met wat ik nu ga zeggen, maar ik ben niet zo'n fan van Minecraft. Ik snap heus wel dat het leuk is om in een game te kunnen maken wat je maar wil, maar ik ben nou eenmaal niet zo creatief, en als ik niet uitdrukkelijk word gepusht om iets te bouwen, verlies ik al snel mijn interesse. Om die reden begon ik op z'n zachtst gezegd wat huiverig aan Dragon Quest Builders.

JRPG-elementen

Dragon Quest Builders heeft veel weg van Minecraft, maar omdat het een Dragon Quest game is, kom je ook heel wat JRPG-elementen tegen.

Zo zit er een grappig verhaal in over een wereld die naar de klote is gegaan door een oorlog met een of andere evil dude. Het gevolg is dat er een vloek op de mensheid rust, en men het vermogen om te bouwen massaal is kwijtgeraakt. Jij als held kunt als enige wél bouwen en zal de wereld moeten herstellen en de bad guys dienen te verslaan.

Je begint de game door een vlag te planten in een vervallen dorpje. Hierdoor schiet er een laserstraal in de lucht die bewoners aantrekt. De bewoners zijn uiteraard onder de indruk van je bouwkunsten en vragen je allerlei dingen te maken zoals slaapkamers, keukens en werkplaatsen. Je bent overigens bijna altijd vrij om te bouwen wat je wil, mits je in de aangegeven ruimte blijft van het dorpje.

Grondstoffen

Om dingen te bouwen heb je grondstoffen nodig en die zijn gelukkig in ruime mate voorhanden. Er is een gigantische wereld om te ontdekken en hoe verder je komt, hoe gevaarlijker het wordt, maar des te waardevollere grondstoffen je kunt vinden.

> **"Ik had nooit verwacht zoveel lol te beleven aan dingen bouwen."**

Er zijn ook allerlei vijanden die stuk voor stuk andere drops hebben die je weer kunt gebruiken voor je constructies. Het loont daarnaast om er ook in de nacht op uit te trekken, want dan kom je weer totaal andere vijanden met andere drops tegen.

Naarmate je dorpje mooier en uitgebreider wordt, zal je steeds vaker aangevallen worden door monsters. Je zal je bouwwerken en de bewoners dus moeten verdedigen, maar je hebt eveneens de mogelijkheid om te teleporten naar andere eilanden in de wereld, waar je weer nieuwe grondstoffen en monsters tegenkomt.

De wereld is gigantisch groot, maar het wordt nog veel gekker.

Dikke smile

Dragon Quest Builders is namelijk opgesplitst in verschillende delen. Na de opperbaas te hebben verslagen en je dorpje welvarend te hebben gemaakt, gaat je avontuur gewoon verder op een compleet nieuwe locatie met een nieuw dorpje dat opgebouwd moet worden, inclusief nieuwe bewoners, quests, grondstoffen en monsters. De game is bizar uitgebreid, maar omdat je het in hapklare stukken krijgt opgediend, is het allemaal goed te overzien.

Dragon Quest Builders geeft je een reden om toffe shit te bouwen en beloont je er ook nog eens rijkelijk voor. Grafisch is het net zo blokkerig als Minecraft, maar minder simplistisch en veel kleurrijker.

De camera werkt niet altijd even goed mee en het vechtsysteem had iets uitgebreider gemogen, maar deze mix van Minecraft en JRPG levert een hartstikke leuke bouwgame op. Ik kreeg er in ieder geval een dikke smile van op m'n bakkes! ✪



weetje • weetje

Dragon Quest Builders is al sinds januari beschikbaar in Japan en is daar een groot succes. De Dragon Quest games zijn sowieso ontzettend populair in Japan, maar die Japanners houden blijkbaar ook van het bouwen met blokjes.



SCORE 85

Als je Minecraft een beetje saai vindt en je houdt van Japanse RPG's, dan is Dragon Quest Builders absoluut het proberen waard. Ik had nooit verwacht zoveel lol te beleven aan dingen bouwen.

FLORIAN



Na dertig uur zag ik de credits, maar als je alles wil ontdekken en de vetste creaties wil maken, kun je er makkelijk 't dubbele instoppen.

30 UREN



BASICS

JRPG / BUILDING
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

PU.NL

GAMING. LOL. MEER.

24/7 HET LAATSTE NIEUWS, ELKE OCHTEND EEN NIEUWE N8W8



FUCKING VEEL FEATURES, REVIEWS EN ANDERE TOFFE SHIT DIE JE WIL WETEN



MUCHO VIDEO'S (YO!POST, DE HARDWAREHOEK, BLADEREN MET ED)



PERSOONLIJKE BLOGS VAN DE REDACTEUREN



DE DIKSTE GIVEAWAYS



MINSTENS 3 LIVESTREAMS PER WEEK



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube





YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

DE GEZELLIGSTE COMMUNITY VAN NEDERLAND

Meld je aan voor de PU Nieuwsbrief en ontvang elke zondag nog eens een extra haffel aan info, prijsvragen en andere ongein.

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Waarom waren de bezoekers op RuneFest zo enthousiast toen Slayer 120 werd aangekondigd?**
A) Omdat die nerds compleet gestoord zijn
B) Omdat driekwart van hen de toevoeging zelf had goedgekeurd
C) Omdat ze al jaren uitkijken naar een nieuw album van deze trash metal band

2 **Wat voor ouderwetse shit kwam Samuel in Japan tegen?**
A) Paardentrams
B) Telefooncellen
C) Een V&D

3 **Wat is kenmerkend voor een yakinuki restaurant?**
A) Het eten wordt opgediend op een liggende, naakte vrouw
B) Je moet het eten zelf ontdooien in een magnetron
C) Je moet er zelf je vlees grillen

4 **Hoe wordt Magere Hein in België genoemd?**
A) Pietje de Dood
B) Chris Crepeer
C) Kassie Wijle

5 **Als Nino in de rij wil staan gaat ie wel...?**
A) Naar het gemeentehuis
B) Naar een afhaalchinees op Moederdag
C) Naar de hoeren tijdens de Landbouw RAI

6 **Wat scoorde op YouTube nog meer duimpjes omlaag dan de eerste trailer van Infinite Warfare?**
A) De clip 'Samen door het leven' van Dave & Dries Roelvink
B) De clip 'Baby' van Justin Bieber
C) Bladeren met Ed van augustus 2013

DIT kun jij winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN Wii U SPELCOMPUTER + PAPER MARIO COLOR SPLASH!

OOK GESPEELD

OMDAT WE ONZE CONTROLLERS WILLEN LATEN SMELTEN

NIETS DAN LIEFDE VOOR NOITU LOVE



Titel: Noitu Love: Devolution
Platform: 3DS / Wii U
Prijs: € 8,99

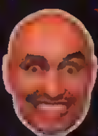
Noitu Love: Devolution is een van die weinige indiegames die z'n klassieke 16-bit uiterlijk ook daadwerkelijk verdient, met z'n intense arcade-gameplay die doet denken aan het oeuvre van een van de beste developers aller tijden: Treasure.
Gelukkig weigert de game om simpelweg op de schouders van de meesters te rusten, want mede dankzij de unieke besturing - waarbij je Street Fighter-achtige aanvallen uitvoert door op het touchscreen te tikken en te vegen - voelt dit volledig als z'n eigen entiteit.
Het enige nadeel van deze besturingsmethode is dat het nét niet altijd zo accuraat is als traditionelere knoppen, maar dat heeft voor mij zelden roet in 't eten gegooid.
Noitu Love: Devolution is **een bijna perfect huwelijk tussen old skool en eigentijds**, en daarmee (in tegenstelling tot wat de subtitel beweert) daadwerkelijk een evolutie.

OORDEEL:

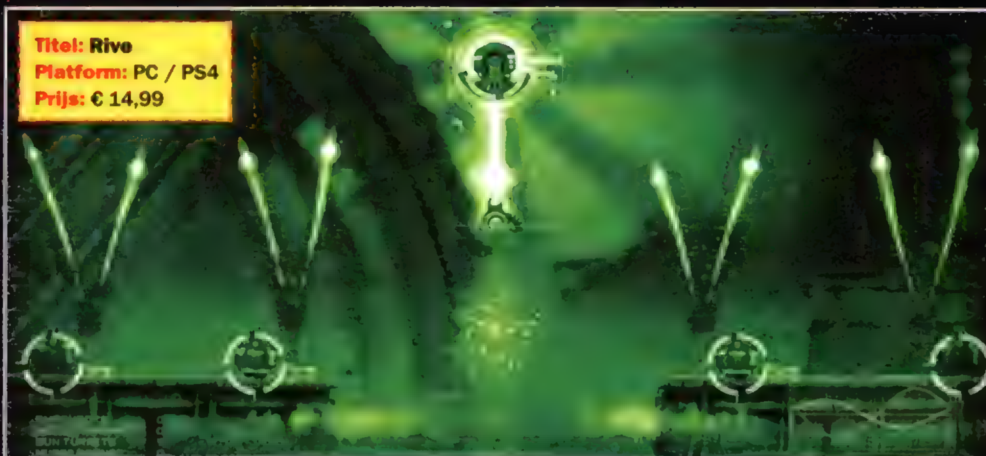




CHAOTISCHE ZWANENZANG



Nog voor dat Rive verscheen, gaf ontwikkelaar Two Tribes (o.a. bekend van Toki Tori) al aan dat dit hun laatste game zou gaan worden. Heel erg jammer, maar na een eerdere ontslagronde kwam de Nederlandse ontwikkelaar alsnog tot de conclusie dat ze (marketing)technisch niet met hun tijd waren meegegaan. Lang verhaal kort: Rive is gemaakt door een heel klein team en **hierna gooien de makers het bijltje erbij neer.**



Titel: Rive
Platform: PC / PS4
Prijs: € 14,99

Het lijkt dan ook een mooi eerbetoon om deze game massaal te kopen, maar dan moet dit wel je kopje thee zijn. Deze twin-stick shooter/plaform hybride bestuurt in basis simpel: met de linkerstick beweeg je je personage en met de rechterstick schiet je als een malloot op alles dat beweegt. Je bevindt je in een groot ruimteschip, opgedeeld in stereotype maar daardoor niet minder uitdagende omgevingen en bijbehorende vijanden die je naar het leven staan.
Gelukkig weet de game goed de balans te houden tussen makkelijk en moeilijk. **De game daagt voortdurend uit, kent massa's vijanden en omgevingen die het je lastig maken, maar het wordt nooit extreem...** al ben ik wel behoorlijk wat keren afgegaan.
Het is daarom best jammer dat het springen wat stroever is uitgewerkt dan de actie, waarbij laatstgenoemde sowieso naar een hoger niveau getild had kunnen worden door middel van upgrades van wapens of het uitbreiden van je arsenaal, al doet je kanon (waarmee je het moet doen) prima zijn ding.
Leuk en handig zijn dan weer de diverse drones die je kunt hacken en je vervolgens bijstaan tijdens de chaotische strijd. Zo verkrijg je tijdelijk extra health of vuurkracht.

Sterkste troef van Rive is de humor en de afwisseling van speelstijlen. Er zitten veel (verborgen) grapjes in de game, en ook het commentaar in het spel resulteert veelvuldig in gegniffel.
Het is verder de combinatie van achternagezeten worden, zwermen vijanden weerstaan, ontwijken van oprukkende lava en confrontaties met levelbosses die je peentjes zwetend doet vloeken en genieten.
Het is daarom best wel wrang dat Two Tribes ermee stopt, want onder de vleugels van een grote publisher had de creativiteit van deze Nederlandse ontwikkelaar wellicht langdunger kunnen groeien en bloeien.

SCORE 75

HOUT HAKKEN VOOR YOGA-KATTEN



Titel: Rhythm Paradise Megamix
Platform: 3DS
Prijs: € 29,99



'Ik word hier een beetje misselijk van.' Dat zei mijn achtjarige zoontje, meekijkend terwijl ik op de maat van de muziek haren uit kinnen van knollen, uien en aardappels trok. Het is exemplarisch voor de vreemde gevoelens die de bijzonder vreemde situaties in de nieuwste Rhythm Paradise Megamix oproepen. **Blij. Vermaakt. Gefrustreerd. Verward. Verwonderd. Trots.**

En je kunt je dus ook misselijk gaan voelen door de oersimpele ritmespelletjes waarin je op de maat van maffe muziekjes vruchtensap in robots spuit. Of vorken in virussen steekt. Of zeehondjes omrolt. Of houthakt voor yoga-katten.



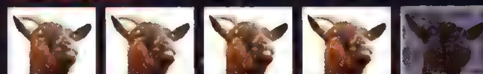
Deze Megamix is een soort best-off met **spelletjes uit de DS-titel Rhythm Paradise, de Wii-titel Beat the Beat en de alleen in Japan verschenen GBA-titel Rhythm Tengoku**, aangevuld met dertig nieuwe spelletjes.

Ook nieuw, en behoorlijk dominerend aanwezig, is een heuse Story mode. Het verhaal gaat over een hond met een roze afrokapsel die uit de hemel is gevallen en daarom van een andere hond in een bijenpak een berg moet beklimmen. Wat erop neerkomt dat je op elke verdieping een paar ritmespelletjes moet halen om verder te komen. Soms wordt je weg geblokkeerd door poortwachters Saffron, Saltwater en Paprika. De makkelijkst te passeren poortwachter moet je het meest betalen. De munten verdien je door goed te presteren in eerdere (uiteraard allemaal herspeelbare) games.

Rhythm Paradise is een even onbekende als goede Nintendo franchise, en dus kun je op elk gebied kwaliteit, waardevolle content en leuke verrassingen verwachten. Ook weer in deze Megamix.

Er is een café met een StreetPass-hoekje, een winkel, een museum en **een geit die je knollen kunt voeren in pachinko stijl**. Beginners zullen blij zijn met de uitstekende tutorials die je heel goed helpen in de flow te komen. Gevorderden zullen blij zijn met de uitstekende nieuwe games, supercoole mixen van klassiekers, meerspeler stand, geinige souvenirs en mogelijkheden extra content vrij te spelen. Er is genoeg ritmisch voeder om iedereen minstens twintig à dertig uur blij en vermaakt te houden. Niet misselijk, toch?

SCORE:



NAARGEESTIG EN ONNODIG GEMEEN



Titel: Mother Russia Bleeds
Platform: PC / PS4
Prijs: € 14,99



Brawlers. Ik mis ze. Double Dragon, Final Fight, Streets of Rage... de ultieme 'pick up and play' titels. Je kon springen, slaan, schoppen en af en toe iets oprapen. Als je twee knoppen tegelijk indrukte, dan gebeurde er soms iets bijzonders, zoals een speciale aanval waarbij je mannetje op vernietigende wijze als een helikopter begon rond te draaien. Ofzo. Maar los daarvan was de gameplay onpretentieus simpel, en je aandacht werd erbij gehouden door steeds meer vijanden naar je te smijten of door je opeens bovenop een rijdende vrachtwagen te laten vechten. Iedereen kon het spelen, in ieder geval. En iedereen vond 't leuk.

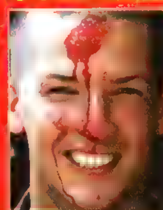
Mother Russia Bleeds is speciaal gemaakt voor die arcadegamers, zoals ik, die vroeger dus niet konden wachten om na de les met hun klasgenootjes Teenage Mutant Ninja Turtles II te spelen op de NES.

Mother Russia Bleeds speelt precies weg als eerdergenoemde klassiekers, en ik voelde me dan ook helemaal thuis tussen die honderden, identieke, gezichtsloze vijanden die van alle kanten op me afkwamen. Uniek aan Mother Russia Bleeds is dat je **het bloed kunt aftappen van de vijanden die nét niet dood zijn** maar 'simpelweg' liggen te creperen van de pijn. Hun bloed bevat de drug Nekro en met die drug kun je je health bijvullen of jezelf tijdelijk sterker maken. Wat een erg tof concept is, omdat het jou laat kiezen hoe risicovol of tactisch je met het zeldzame goedje omgaat. Ook moet je dus oppassen dat je er niet té genadeloos op losslaat; een morsdode vijand betekent immers géén Nekro.

De andere 'gimmick' is dat de game bijzonder grof is. Extreem grof, zelfs. Iedereen scheldt er op los, de bloedfontijnen vloeien rijkelijk, en de game herinnert je er continu op naargeestige wijze aan dat iedereen in de game een Nekro-junk is. Inclusief jijzelf. Het is een oppervlakkige, shock rock-achtige benadering die soms werkt (zoals wanneer je iemands hoofd eraf slaat en dat hoofd vervolgens als projectiel gebruikt tegen een andere vijand) maar op andere momenten gewoon onnodig naar voelt (zoals wanneer je korstige prostituees op sadistische wijze blijft meppen tot ze niet meer bewegen).

Mother Russia Bleeds is op z'n best wanneer het je gangsters laat doden door toiletpotten tegen ze aan te smijten, maar is verder qua toon **net iets te koud, sadistisch en cynisch** om zich te mogen plaatsen naast de leukere, luchtigere, satirischere, tekenfilm-achtigere klassiekers die het gameplay-technisch zo goed weet na te bootsen.

OORDEEL:



LANGZAMER DAN HET LICHT



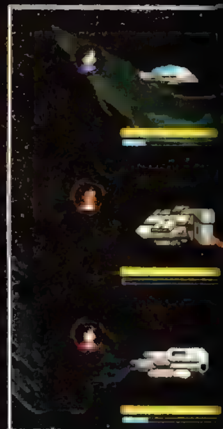
Titel: Halcyon 6: Starbase Commander
Platform: PC
Prijs: € 19,99

Zijn we niet allemaal (onbewust) op zoek naar een nieuwe FTL in ons leven? Ik in ieder geval wel en ik dacht met Halcyon 6: Starbase Commander iets vergelijkbaars gevonden te hebben. **Helaas is dat maar deels waar...**



Halcyon is een veel omvattend spelletje, want de titel zegt het al: je gaat een heel fucking ruimtestation managen. Dat betekent dat je ruimteschepen moet bouwen - die je uit kan rusten met upgradebaar wapentuig -, technologieën moet ontwikkelen, je ruimtebasis steeds verder moet uitbreiden en het melkwegstelsel dient te ontdekken. **Een flink takenpakket waar zelfs James T. Kirk van zou moeten slikken.** Gelukkig werkt alles redelijk soepel en is de tutorial duidelijk, hoewel het resources verzamelen en bouwen van shit gaandeweg wel wat geduld van je gaat eisen. Ben jij een geduldig mens? Ik niet altijd, heb ik wel weer gemerkt...

Het universum van Halcyon 6: Starbase Commander is er een van onverwacht vriendelijke aliens, maar natuurlijk ook vijandige. Dus wordt er **geknokt op mijn favoriete manier: turn-based, bitch.** Dat doe je te voet, als je een away team naar een schip of planeet stuurt, of met een vloot space cruisers. Beide manieren van strijd bieden een lekkere hoeveelheid opties; je begint al met een gezonde hoeveelheid skills en dat worden er alleen nog maar meer.



Onoverzichtelijkheid ligt op de loer, maar laat nooit z'n ingewikkeld lelijke smoel zien. Bovendien is het maken van combo's van moves om vervolgens een vijandelijk schip te zien ontploffen met een lekker bit-explosietje een zeldzaam bevredigende belevenis.

Weinig lijkt een fijne tijd in de weg te staan, maar helaas is Halcyon niet het perfecte staaltje speelgenot. Zoals gezegd wordt het resource managen vrij rap saai en ook vind ik de toon niet heel on point. Er wordt een poging tot humor gedaan, maar dat mislukt vaker dan dat het succesvol is, en hoewel de bit-art stijl best mooi is, is het natuurlijk ook allesbehalve origineel. Volgens mij kan je de helft van de assets in deze game inmiddels gewoon op gratis sites vinden!



Titel: RunGunJumpGun
Platform: PC
Prijs: € 9,99

RENNEN, SCHIETEN, SPRINGEN EN VOORAL OP JE BEK GAAN

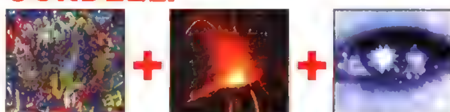


Okay, ik weet dat de retro-look in indiegames populairder is dan ooit, maar RunGunJumpGun oogt als een lelijke, veel te schreeuwerige Amiga-game die door **een paar paddo-snoepende gesjeesde studenten in elkaar is gedraaid.** De makers kennen overigens hun klassiekers, want deze shoot'em-up platformer haalt z'n inspiratie uit zo ongeveer de complete catalogus van het genre.

Je bent een ruimtemannetje met een grote gun en het enige wat je doet is recht vooruitschieten (op vijanden en dingen die kapot moeten) of naar beneden (later ook naar boven) om te springen. Je wapen is dus springplank en overlevingstool ineen. En dat is het dan ook wel. Toch is deze game enorm **verslavend, op een Super Meat Boy-achtige manier.** Je wíl blijven doorgaan ook al weet je dat er een hele dikke kans is, zeker na level 40, dat je op je bek zult gaan. Er zijn meer dan 120 levels waarin je je vaardigheden kunt laten shinen, en reken er maar op dat je duizend doden zult sterven. Als je afgaat, word je meteen teruggezet in het level en mag je het direct nog een keer proberen.

De kleuren doen op een gegeven moment pijn aan je ogen, de retro-bliepjes en muziekjes werken op je zenuwen maar toch klopt het allemaal als de spreekwoordelijke bus. Een uit de bocht gierende, met roze en paarse teksten volgekliederde bus.

OORDEEL:



DOE TOCH EFFE RUSTIG JONGEN

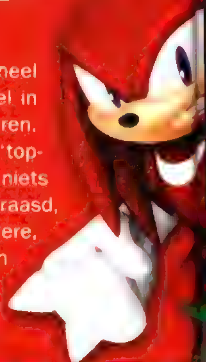


Titel: Sonic Boom: Fire & Ice
Platform: 3DS
Prijs: € 29,99

Sonic is 25 jaar en dat is reden voor een feestje. Of nou ja, er verschijnt in elk geval weer eens een nieuwe Sonic game dit jaar. Sonic Boom: Fire and Ice is **een vervolg op het aardi[illegible] niet briljante, in 2014 verschenen Sonic Boom: Shat[illegible].** Gemaakt door dezelfde Amerikaanse ontwikkelaar, Sanzaru Games. En dus weet je al ongeveer wat je kunt verwachten. Meer van hetzelfde.

Zoals in elke 2D Sonic game kun je met Sonic heel hard door loopings rennen en hem als de kogel in een flipperkast tussen bumpers laten stuiteren. Meer nog dan in eerdere games verlopen deze 'top-snelle' secties automatisch. Je hoeft letterlijk niets te doen. Gewoon effe wachten tot Sonic is uitgeraasd, en dan kun je weer verder met de veel langzamere, op het verkennen van de levels gerichte helft van de gameplay.

Om die levels te verkennen moet je dit keer veelvuldig wisselen tussen de vijf hoofdrolspe-







Daarnaast wordt het verhaal niet echt op overtuigende manier verteld en leunt de game dus vol op de gameplay, wat op zich genoeg motivatie is, hoor! Maar echt verwende gamers willen natuurlijk beide.

Halcyon 6 is dus helaas geen goede vervanger voor FTL, maar misschien moet ik inmiddels maar accepteren dat The Great Faster Than Light onvervangbaar zal blijven. Ik kijk gewoon nog maar een episode van Star Trek en ga een beetje zitten huilen...

SCORE 75

THE MUSTARD IS OUT THERE



Titel: Virginia
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 9,99

Dit spannende first-person detective-adventure laat je weinig zelf doen: je kijkt en ervaart een stuk meer dan dat je daadwerkelijk in de rondte klikt of puzzels kraakt. Daarmee doet Virginia denken aan games als Dear Esther, Everybody's Gone To The Rapture en Firewatch, maar iedereen die ooit **Twin Peaks, The X-Files of True Detective** heeft gezien, ziet overduidelijk waar de Engelse indie-ontwikkelaar Variable State de mysterieuze mosterd vandaan heeft gehaald.

Als beginnend FBI-agente Anne Tarver reis je naar het slaapstadje Kingdom met de opdracht **de verdwijning van de kleine jongen** Lucas Fairfax te onderzoeken. Aangezien je nog nat achter je oortjes bent, vers van de FBI-academie, hebben je superieuren je gekoppeld aan Maria Halperin, een doorgewinterde dame die al heel wat zaken tot een goed einde heeft gebracht.

Grafisch is deze game best wel spartaans (qua stijltje deed 't me zelfs een beetje denken aan de inmiddels bejaarde race-action game Interstate '76), maar dat boeit dus voor geen meter. **De game weet namelijk met minimale middelen een diep en emotionerend verhaal neer te zetten.**



Het spel is scripted van A tot Z en doet vanwege de cutscenes soms meer denken aan een film dan aan een game. Virginia is dan ook niet voor iedereen, zeker vanwege het open einde dat voor velerlei interpretaties vatbaar is. Maar als je ook maar iets hebt met de hierboven genoemde games en/of series, doe je jezelf een groot plezier door Virginia te gaan spelen.

SCORE:





...lers uit de Sonic Boom cartoons, want ieder heeft een eigen kracht. Sonic heeft een dash, Tails een laser gun (serieus), Sticks heeft een boemerang, enzovoort.

Omdat je ook nog eens veelvuldig moet wisselen tussen de ijs- en vuurvorm van elk personage, **ben je in de langzamere gedeeltes dus vooral veel aan het wisselen.**

Je ziet een barrière die alleen weggaat door Amy's hamer, treft vervolgens een blok ijs waar je alleen in vuurvorm doorheen kunt, en misschien komt er dan weer zo'n snel en automatisch verlopend stukje. Uiteraard kun je ook wel snel door de langzamere gedeeltes rennen, maar dan ga je vaak dood en mis je de verzameldingen die je nodig hebt om latere levels te bereiken.

Mijn probleem met Sonic games in het algemeen en deze Sonic in het bijzonder, is dat die snelle en langzamere gameplay elkaar niet zo goed verdragen. Een beetje als vuur en ijs. **Dit is zo'n feestje dat je beter kunt overslaan.**

OORDEEL:
Ik voel meer ijs dan vuur

LEKKER MOEILIJK DOEN WANNEER 'T MAKKELIJK KAN



Titel: Pac-Man Championship Edition 2
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 12,99



Opbiechtmomentje: ik heb weinig met Pac-Man. Tuurlijk, het is een van de belangrijkste games aller tijden, maar de simpele gameplay heeft mij zelden langer dan tien minuten weten te boeien.

Pac-Man Championship Edition 2 weet echter van het simpele concept iets verslavends te maken door onder andere **een heleboel nieuwe gameplay-elementen** toe te voegen die je veel meer controle geven over de titulaire gele pizza.

De mogelijkheid om Pac-Man te laten remmen, is hier een simpel voorbeeld van. Zelf vind ik vooral de bomb jump een geweldige toevoeging, aangezien het je in één keer naar het beginpunt van het level terugschiet. Dat heeft niet alleen meerdere keren m'n hachje gered, maar het kan ook gebruikt worden om sneller bij een power pellet te komen.

De mogelijkheid om Pac-Man iets sneller te laten rennen (rijden? glijden? zweven!?) door hem vlák voor een bocht al een kant op te sturen, is een voorbeeld van waarom de game tof is maar tegelijkertijd ook niet helemáál goed voelt. Het voegt namelijk diepgang toe (en het is in alle hectiek ook verdomd lastig om correct uit te voeren) maar **het maakt ook een simpel concept onnodig complex.**

Een arcadegame als deze zou geen tutorial nodig moeten hebben, en die heeft 't wel. En ja, ik weet wat je denkt: 'eerst zeik je dat de originele Pac-Man te simplistisch is, en nou zeik je dat deze nieuwe game juist te complex is!?' Misschien heb je gelijk; **misschien ben ik gewoon een zeikerd.** Laten we het erop houden dat deze tweede Championship Edition nauwelijks meer als Pac-Man aanvoelt. En dat is in mijn beleving vooral zeer positief.

OORDEEL:



PULARIA

Vanaf deze maand bestaat deze rubriek uit twéé dikke pagina's met de laatste hardware nieuwtjes, en de vetste gadgets, hardware en randapparatuur. Hard, harder, hardware!

APPLE

IPHONE 7



APPLE IS DE LAATSTE JAREN VAN HET HIPSTE JONGETJE IN DE KLAS VERWORDEN TOT PISPAALTJE... ALTHANS ZO LIJKT HET AF EN TOE.

Toegegeven, Apple is wat minder baanbrekend en innovatief bezig dan vroeger, maar de mogelijkheden om te innoveren kunnen tegenwoordig slechts met kleine beetjes worden opgerekt.

Zo is de iPhone 7 simpelweg weer nét iets beter dan de iPhone 6s. Er is een luidspreker bijgekomen zodat het geluid voller klinkt, de home-knop is intuïtiever en responsiever geworden - hij geeft nu een soort van 'rumble', wat zeker voor games een geinig extraatje kan zijn. Zo speelden we een actiegame waarin we wisselden tussen wapens, en per gun krijg je dan andere feedback van de home-knop.

Een belangrijkere verandering is het verwijderen van de koptelefooningang. Daar werd overdreven gewichtig over gedaan door Apple ('deze beslissing getuigt van moed') en er werd net zo overdreven op gereageerd door huilende internettrollen. Geen paniek, je krijgt een extra opzetstukje meegeleverd waardoor je ook gewoon je Beats By Dre (of welk ander merk dan ook) koptelefoon kan blijven gebruiken met je telefoon.

De iPhone 7 is bovendien waterproof. Laat hem in de plee vallen of in een gootsteen gevuld met (afwas)water en hij zou het gewoon moeten overleven, en wil je onder de douche nog effe PU.nl checken, dan kan dat ook gewoon.

Onder de motorkap is de iPhone 7 weer net effe wat sneller en dankzij de Fusion Chip gaat de accu ongeveer een uurtje langer mee, maar het zijn vooral de camera's die een slag hebben gemaakt. De iPhone 7 Plus is dan nog eens voorzien van een dual camera waarmee je beter kunt inzoomen zonder kwaliteitsverlies.

Kortom; de iPhone 7 is (opnieuw) de beste iPhone van dit moment, maar een jaartje wachten op z'n onvermijdelijk opvolger kan best, hoor.

PRIJS: VANAF € 659,-

GRATIS GEARS OF WAR 4 BIJ EEN NVIDIA-VIDEOKAART



NVIDIA heeft een leuke deal. Ben je aan het overwegen een nieuwe game-PC te bouwen, of wil je je videokaart vervangen? Weet dan dat iedereen die een GeForce GTX 1080 of GTX 1070 videokaart aanschaft, of een laptop of desktopsysteem uitgerust met een van deze kaarten, gratis Gears of War 4 erbij krijgt. Zomaar, voor noppes!

De actie duurt tot en met 30 oktober en je ontvangt als aanvulling op de PC game-download tevens de Xbox One-versie. Ideaal voor de console gamer die de overstap wil maken naar PC gaming en vice versa. Wellicht sla je twee vliegen in een klap.

RAZER

ORNATA CHROMA

DE RAZER ORNATA CHROMA IS EEN NIEUW GAMING TOETSENBORD OP BASIS VAN DE MECHA-MEMBRANE TECHNOLOGIE VAN RAZER.

Volgens de makers combineert deze nieuwe technologie de meest wenselijke aspecten van een toetsenbordontwerp (voorzien van een membraan en rubberen dome-toetsen) met de voordelen van een mechanisch toetsenbord.

Dit heeft geresulteerd in een keyboard dat bij elke aanslag een zachte aanraking met kussenwerking combineert met een duidelijke tactiele klik. Zo krijg je dus feitelijk het beste van twee werelden.

De Razer Ornata Chroma is voorzien van toetsen met afzonderlijke achtergrondverlichting en aanpasbare verlichtingsfuncties: je kan kiezen uit 16,8 miljoen kleuren en uiteenlopende effecten. Razer Chroma verlichtingsprofielen voor games als Overwatch, Call of Duty: Black Ops III en Blade and Soul staan al voor je klaar.

Het toetsenbord wordt bovendien geleverd met een verwijderbare ergonomische polssteun met magneetbevestiging. De polssteun is er daardoor eenvoudig af te halen wanneer het toetsenbord wordt gebruikt in kleinere ruimtes.

Daarnaast is een alternatieve versie van de Razer Ornata met monochroom groene verlichting beschikbaar. Deze versie is in staat om dynamische lichteffecten weer te geven met behulp van Razer Synapse.



PRIJS: VANAF € 89,99

LOGITECH

G231 PRODIGY

DE PRODUCTEN VAN LOGITECH ZIJN REDELIJK HIGH-END EN ZO OOK HET PRIJSKAARTJE DAT AAN DE GAMING HARDWARE HANGT. MET DE PRODIGY LINE-UP WILLEN DE ZWITSERS BETER BETAALBARE HARDWARE AANBIEDEN.

Een voorbeeld daarvan is de G231 Prodigy Gaming Headset. Dankzij de 40 mm neodymiumdrivers geeft de G231 Prodigy Gaming Headset een goed HQ-stereogeluid.

De oorschelpen zijn bekleed met special sports performance stof voor een comfortabel, zacht gevoel. Wel werden onze oren na een tijdje wat warm en vonden we de Prodigy een tikkie strak zitten.

De unidirectional boom-microfoon kan zo worden geplaatst dat hij alleen jouw stem oppikt, zodat je goed verstaanbaar bent. Wanneer de mic niet wordt gebruikt, vouw je 'm makkelijk terug in je koptelefoon. Inline audioregelaars voor volume en microfoondemping zijn binnen handbereik op je verbindingskabel.

Qua prijs/kwaliteit doet deze G231 dus goed zijn ding en hij is bovendien lekker licht in gewicht.



PRIJS: € 59,95

NINTENDO

CLASSIC MINI: NES

WAT NOU PLAYSTATION 4 PRO OF XBOX ONE S? VANAF 11 NOVEMBER IS DE NINTENDO CLASSIC MINI: NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM VERKRIJGBAAR IN EUROPA!

Op het apparaatje, een mini-versie van de aloude NES, is een behoorlijk aantal klassieke games voor-geïnstalleerd en elke titel heeft nu vier Suspend Points, zodat je niet meer bang hoeft te zijn om je passwords - en daarmee je voortgang - te verliezen.

Met Suspend Points kunnen verschillende spelers hun spelvorderingen bewaren, terwijl solo spelers de luxe hebben om op verschillende punten in het spel hun progressie te saven, bijvoorbeeld midden in een level, of vlak voor een lastig eindbaasgevecht.

Elke game wordt weergegeven met 60Hz via de bijgesloten HDMI-kabel, waarbij je kiest uit drie verschillende beeldweergaven: de 4:3 verhouding van het originele NES-systeem, een CRT filter-beeldweergave, een retro look met scanlijnen of de Pixel Perfect stand, waarin elke pixel als perfect scherp vierkantje wordt weergegeven.

De inbegrepen NES- titels zijn: Balloon Fight • Bubble Bobble • Castlevania • Castlevania II: Simon's Quest • Donkey Kong • Donkey Kong Jr. Double Dragon II: The Revenge • Dr. Mario • Excitebike • Final Fantasy • Galaga • Ghosts'n Goblins • Gradius • Ice Climber • Kid Icarus • Kirby's Adventure • Mario Bros. • Mega Man 2 • Metroid • Ninja Gaiden • Pac-Man • Punch-Out!! Featuring Mr. Dream • StarTropics • Super C • Super Mario Bros. • Super Mario Bros. 2 • Super Mario Bros. 3 • Tecmo Bowl • The Legend of Zelda • Zelda II: The Adventure of Link



PRIJS: € 65,-

PU 276 LIGT 22 NOVEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- WAAGT FLORIAN EEN GOKJE TIJDENS HET FINAL FANTASY FESTIVAL IN... LAS VEGAS!
- HEBBEN WE FINAL FANTASY XV EINDELIJK HE-LE-MAAL DOORGESPEELD!
- SNEAK-ATTACKED JAN TOT IN DE LATE UURTJES IN DISHONORED 2
- WORDT POKÉMON SUN & MOON UITGEBREID ONDER HANDEN GENOMEN DOOR SAMUEL
- BLIKKEN WE VOORUIT OP HET LANGVERWACHTE SYBERIA III
- HACKEN WE ALLES WAT LOS EN VAST ZIT IN DE REVIEW VAN WATCH DOGS 2
- PRESENTEREN WE DE ULTIEME DRAGON BALL Z SPECIAL
- PLUS... DE NU AL LEGENDARISCHE GROTE MULTIPLAYER TEST TUSSEN GEARS OF WAR 4, BATTLEFIELD 4, COD: INFINITE WARFARE EN TITANFALL 2!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



GRIEZELEN MET DE HOLOLENS

Tjeerd en Florian checkten voor De Hardwarehoek de Microsoft Hololens, een 'bril' die allerlei dingen projecteert, zoals spreadsheets, YouTube video's maar ook games, en dat kan best eng zijn! Als jullie het filmpje op PU.nl gaan bekijken, moeten we je dan ook wel effe waarschuwen... je krijgt Florian te zien zonder pet. Brrrr!

FRAAIE WAAIER

Nadat we het artikel van Samuel over de Tokyo Game Show hadden gelezen, bleven we met één vraag zitten: hoe zouden die Japanse waaiers (uchiwa's) er nou uitzien waar Sam de hele week mee stond te wapperen? We hebben inmiddels 't antwoord gevonden: ze zien er zeer welgevormd uit... die waaiers.



MESSI OP DE COVER VAN FIFA

RARE JONGENS, DIE AMERIKANEN

Vorige maand hadden we geen plek meer voor deze foto, maar we vonden dit plaatje zo bizar dat we 'm jullie niet willen onthouden. Jan kwam deze flesjes hete saus tegen in een supermarkt in New Orleans en onze reactie was 'dit kan echt alleen maar in Amerika'. Hoewel er in 2002 hier misschien best wel een markt zou zijn geweest voor Volker van der G. schijtpapier...



AFBLIJVEN!

Tjeerd was deze maand op vakantie en dus ging ie weer eens naar Spanje op familiebezoek, want onze lange Fries heeft alweer een paar jaar verkering met een Spaanse schone die zelfs voor hem naar ons kouwe kikkerlandje is verhuisd. Grappig dat Tjeerd juist naast dit bordje staat, want we weten nog goed dat hij in het prille begin van zijn relatie vaak wat sipjes op de redactie kwam omdat z'n meissie als ze samen op de bank zaten steeds 'no tocar' tegen 'm zei, en hij ondanks z'n destijds gebrekkige Spaans heel goed begreep wat dat betekende...



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

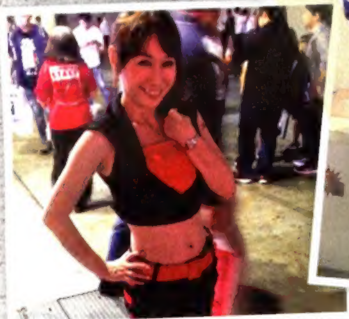
TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



BOOTHBABES JA OF NEE?

Op de E3 zijn de boothbabes als verschijnsel al een tijdje op hun retour, maar op de Tokyo Game Show was het ook dit jaar weer ouderwets 'genieten'. Dat genieten zetten we bewust tussen aanhalingstekens, want ook op de PU-redactie zijn de meningen verdeeld over de vrouw(on)vriendelijkheid van dit fenomeen. Samuel kwam echter terug uit Japan met een kleine honderd BB-foto's, dus waar hij staat in deze discussie is wel duidelijk, en Ed beslist wat er op de Smorgasbord pagina's terechtkomt, en die ouwe snoeperd is naar eigen zeggen 'fan van het genre', dus...













CALL OF DUTY IN BIJSCHRIFTEN

Zoals je inmiddels gewend bent, duikt Ed elke maand in z'n Ouden Doosch om te kijken of ie nog wat bijschriften kan vinden van eerdere delen van de game die op de cover staat. En ja hoor, het is weer gelukt!

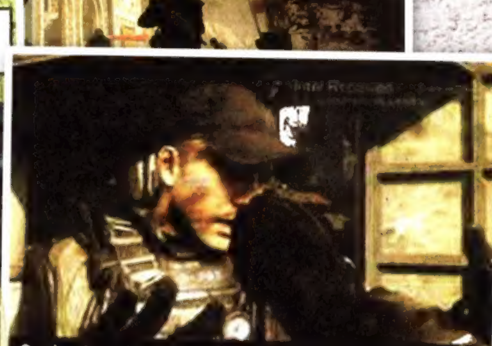




Dit level speelt in Jemen. Aan de tv-schotels te zien is dit de Marokkaanse wijk.



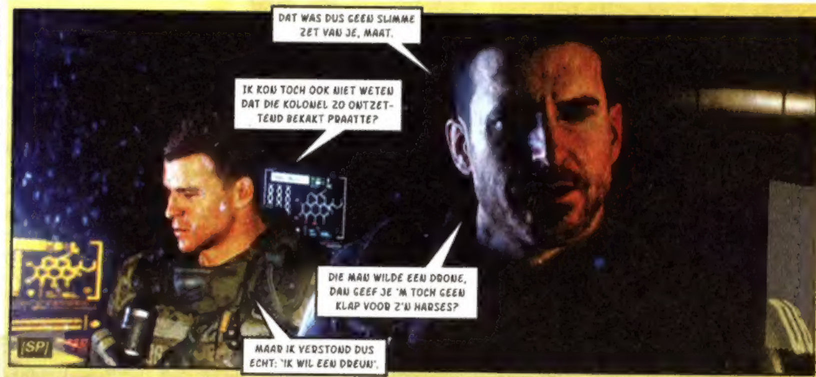




Ondanks alle beschikbare wapens, gewoon iemand een knal voor z'n kanis geven. Dan denk je out of the boxhandschoen.



Als je ooit tijdschriften krijgt met geluid bij de plaatjes, mag je de PU vast niet in de bibliotheek lezen.



FRAMEDROP

Jordi Peters





